الدار العربية للعلوم ناشرون
Arab Scientific Publishers, Inc.



والت ديزني

الرجل وراء مملكة الأحلام

يوسف حاتم النعيمي



يوسف حاتم النعيمي





الطبعة الأولى
1434 هـ - 2013 م

ISBN: 978-614-02-0566-6



عين التينة، شارع المفتي توفيق خالد، بناية الريم
هاتف: (+961-1) 785107 - 785108 - 786233
ص.ب: 13-5574 شوران - بيروت 2050-1102 - لبنان
فاكس: (+961-1) 786230 - البريد الإلكتروني: bachar@asp.com.lb
الموقع على شبكة الإنترنت: http://www.asp.com.lb

التنضيد وفرز الألوان: أبجد غرافيكس، بيروت - هاتف (+9611) 785107
الطباعة: مطابع الدار العربية للعلوم، بيروت - هاتف (+9611) 786233

مقدمة

"والت ديزني، هو سفير الحرية للولايات المتحدة الأمريكية من أجل جهده المتفاني الذي لا يعرف الكلل في خدمة الأشياء الأعظم أهمية، الكرامة الإنسانية والمسؤولية الشخصية، من أجل طبيعته الخلاقة والمتمكنة في توصيل آمال وطموحات مجتمعنا الحر الى اركان كوكبنا البعيد"، هذا نص الخطاب الذي قرأه الرئيس الأمريكي وهو يقلد "والت ديزني" وسام الحرية في العام 1964، قلة من الناس من يستمر مؤثرا بشدة كبيرة بعد وفاته لاكثر من اربعين عاما، فعامة الناس في اطراف هذا العالم يعرف تلك الشخصيات "الكرتونية" البريئة ويتعرف على الاوجه الخالدة التي رسخت في ذاكرته حتى بعد انتهاء طفولته وتحولها الى مجرد ذكريات سعيدة من الماضي، بعد استحواذها على الأجيال المتتالية في عصرنا الحاضر، وانتصار أفكارها ورسائلها النبيلة، فهنالك صفة مشتركة ببعض الشخصيات الاسطورية التي تبني امبراطوريات تعيش وتعيش لتجعل العالم يستفيد منها ويتعلّم، والأهم من ذلك - يتسلّى-، وكلمة "التسلية" اخذت منحنى جديد تام بعد انتصار والت ديزني الرجلَ وبنائه لمملكة ميكي ماوس الساحرة التي يرتبط بها الكبير والصغير سوياً، والتي كما يقول الكثير من مختلف الأجيال والحضارات "جعلت العالم مكانا أفضل"، ومما يثير التعجب ويثير الاستغراب، هو صعود جيل يعرف "والت ديزني" كإسم لشركة وكشعار لمكان خيالي (عالم والت ديزني، ديزني لاند)، وعدم تعرفهم على شخصية رائعة سحرت الجميع سواءُ من كانوا معه من عائلته وموظفيه أو من أعجب به في شرق هذا العالم وغربه وشماله وجنوبه، فعندما يعلم الفرد بما أنجز رجل واحد مع فريقه يُذهل ويتعّجب من شبهها بالقصص الخرافية وقصص الأحلام.

اليوم، تقف "شركة والت ديزني" شامخة في هوليوود كأكبر إمبراطورية اعلامية بأرباح تتعدى الأربعين دولار سنويا، من خلال الأفلام بشتى أنواعها والقنوات والمدن الترفيهية والمنتجات التي لا يكاد يخلو منها منـزلُ سواء كان عربياً او اجنبياً منها كالالعاب والكتب والصحون والثياب والالكترونيات الخ. ويترأس مجلس الادارة التنفيذي اليوم "روبرت آيغر" (Robert Iger) وكما يترأس استوديوهات والت ديزني

"جون لاسيتر" (John Lasseter) و"اد كاتمل" (Ed Catmull)، وغيرهما من 156,000 موظف في شتى أنحاء العالم، اللذان يعملان بطريقة "والت" بكل جهد وتفانٍ للحفاظ على سحر ونجاح اسم "ديزني" وصيانته للأجيال القادمة التي تتشوّق الى سحر ديزني او بأي شيء يرتبط بذلك الاسم العجيب، لقد مرت تلك الشركة بصراعات مريرة بعد وفاة مؤسسها في سبعينات وثمانينات وتسعينات القرن الماضي من شتى محاولات السيطرة الى طرد موظفين وإداريين وتطبيق قرارات صارمة، ولكن ذلك الصمود وحب العالم لديزني اثبت أن إسم "والت ديزني" هو اسم قوي فعلا لا يستهان به ابدا وأثبت قوة ذلك الفأر الصغير الفعّالة.

اذن، كيف يصنع رجل واحد كل هذا؟ كيف يستحوذ رجل على قلوب الكبار والصغار معاً؟ كيف وُصف رجل واحد بالمعلم الأفضل لعصرنا؟ كيف يفوز رجلٌ واحد بأكثر من عشرين جائزة أوسكار ويكرمّ من قبل عدة دول؟ سنستعرض هنا الاسباب التي جعلت "والتر الياس ديزني" من أعظم الشخصيات العالمية الخالدة.

قد يُعترف بانجازات والت ديزني اذا قام باختراع الشخصية المعروفة عالمياً وهو ذلك الفأر الذي يمثل الشركة الى اليوم الحالي "ميكي ماوس"، او لإنجازه أول كرتون مكتمل بالصوت في عام 1928، أو لإنجازه أول فيلم رسوم متحركة طويل على المستوى الفني وهو "سنووايت والأقزام السبعة" في عام 1937، أو لإفتتاحه مدينة "ديزني لاند" في كاليفورنيا التي رحبت باكثر من 600 مليون زائر منذ افتتاحها في عام 1955 من زعماء وملوك وشتى اطياف الناس، والتي تعتبر المركز العصبـي للشركة والمنبع الرئيسي للدخل كما يصفها والت "ديزني لاند هي النجمة، كل شيء آخر (غير ديزني لاند) يلعب دورا ثانويا" أو قد يعرف من خلال إطلالته كل يوم أحد على شاشات المنازل الامريكية خلال الخمسينات والستينات وتقديمه بشكل جذاب وساحر عن مستجدات الإستوديو وحديقته الترفيهية التي أحبها كثيرا، وقد يُعرف من خلال أساليبه القيادية الفريدة التي كانت المكون الرئيسي لتصاعد نجاحه في أي خطوة يقدم عليها، وقد يعرف لحبه وتقديره للماضي ولتشوقه الى المستقبل وتقبل الحاضر ودمج هذه الأوقات معا في عالم عجيب موحد.

نجد في والت ديزني الرجل صفات عديدة لا يمتلكها غيره، فهو أب حنون، وهو رئيس شركة صارم لا يرضى الا بالكمال، وهو ابن يحب عائلتهِ، انسان عادي يمتلك نظرة ثاقبة وحادة للعالم الذي أراد تغييره وتسليته متقيدا بالعائلة الامريكية إلى أقصى الحدود. يقول والت ديزني في مقولة اشتهرت له "الأحلام يمكن أن تتحقق، إذا كنت تمتلك الشجاعة للسعي اليها"، نرى في هذا الكلام حكمة كبيرة وانعكاس لفلسفة الحياة التي يمتلكها القلة وبذلك غير طريقة العيش لدى العائلات والذين بفضله يمكنهم زيارة خمسة مدن في باريس، طوكيو، هونغ كونغ، أو ديزني لاند الاساسية في كاليفورنيا والاكبر منهم جميعا -عالم والت ديزني- في مدينة اورلاندو، فلوريدا، التي لم يعش والت ديزني لكي يراها أكبر وأنجح مدينة ترفيهية في التاريخ.

والت ديزني هو رجل كتب عنه الكثير وتحدثت عنه جميع وسائل الاعلام الحديثة والقديمة والمواقع الإجتماعية لكنه يظل ليس أشهر الناس على خلاف ما أنتج

وبنى، إلى الآن يظل والت ديزني شخصية خفيّة وتقريباَ خرافية لمعظم الناس، وكأيّ شخص مشهور، التصقت بوالت ديزني شائعات عديدة لا تنتهي منها أنه "متجمد" إلى أنه عميل سري للمخابرات الامريكية الى انه "ماسوني"، جميعها لا أساس لها من الصحة وسوف تستعرض بالتفصيل لاحقا إن شاء الله.

يوسف حاتم النعيمي



آل ديـزني

"الياس ديزني" رجل صارم، عاش حياة صارمة وعمل بجهد كبير وتفاني ولم يسمح لنفسه أن ينحرف عن الطريق الصحيح فلم يدخن أو يشرب الخمر أبداً، ولم يشتم أو يسرف ومتعته الوحيده في عزف الكمان، ومن شدة تزمت تربيته كان يضطر الى التسلل الى الغابات لكي يتدرب، كما كان يتحدث بتأنٍ ويزن كلماته ويبقي مشاعره محفوظة الا عندما ينفجر غضبه بشكل عنيف في بعض الأحيان، كان عنيداً، وغامر كثيراً بالتجارة ومحبا للتنقل من السكن في مناطق مختلفة وتجربة أنواع الاستثمارات المختلفة، وتعود أصول "الياس كيبل ديزني" إلى أصول كندية - إيرلندية، من عائلة "د'ايزنغي" الذين جاوؤا من نورماندي الى انجلترا مع وليام الفاتح ليحاربوا معه في موقعة هاستنجز، ومن ثم انتقلوا الى ايرلندا حيث يفاخر "الياس" بأن عائلته "كانت محسوبة مع الأذكياء والمجتهدين بالعمل"، ومن ثم أخذهم جدهم الى "ليفربول" وأبحر بهم من هناك الى الولايات المتحدة فكندا، رجع "الياس" من كندا حيث عاش أبويه الى مدينة كانساس في الولايات المتحدة الامريكية، وبعد أن عاش في ولاية فلوريدا وتزوج ابنة الجيران "فلورا كال" (من أصول المانية-انجليزية) التي أحبها كثيرا، فقد كانت فلورا ذات شخصية مليئة بالدفئ والحنان والمرح على عكس شخصية الياس الصارمة، ولد والت ديزني في ولاية شيكاغو في عام 1901 في منـزل شيده الياس بنفسه، لينتقل بهم بعد فترة قليلة الى مدينة مارسلين في ولاية ميسوري (Marceline, Missouri) ويشتري مزرعة ويربـي أولاده بعيدا عن ضجة المدن، كان لوالت ثلاثة اخوة: هربرت، رايمند، وروي (شريكه لاحقا) وله أيضا أخت صغيرة تدعى روث.

رُبيَ والت ديزني في حياة المزارع وسط عائلة محبة وحيوانات وأشجار في صميم عصر التحول الامريكي، رغم أنه عاش فيها لاقل من خمس سنين فقط الا انه يعتبر نفسه من تلك المنطقة الرومانسية الجميلة الخالية من الشوائب ويعتبر اجمل ذكريات طفولته فيها، حتى وانه عندما رجع إليها مع اخيه روي بعد ان اصبح "والت ديزني" العظيم، في عام 1956 ليفتتح "حديقة ومسبح والت ديزني" قال لجموع الحشد من الأطفال "أتعلمون، أنتم أطفال محظوظون لتتربوا في مارسلين، بعض أفضل ذكرياتي قضيتها هنا"، من الجدير بالذكر انعكاس بعض معالم ديزني لاند الأساسية في الشارع الرئيسي في مارسلين.

بعد أن تعافى الياس ديزني من مرض اصيب به قرر أن حياة الزراعة لم تصلح، ليرجع مجددا إلى مدينة كانساس ويشتري شركة توزيع صحف، وكان لابد من ايصال جريدتا "صباح التايمز" و"النجمة" الى باب العشرات من المشتركين في فجر كل يوم، وبالطبع، وظف الياس ابنيه روي ووالت لايصال الجرائد واضطر الى الخروج من المدرسة قبل نصف ساعة من انتهائها لكي يوصل النسخة المسائية من الجريدة، وخلال العواصف الثلجية وانقلابات الجو الامنتهية في تلك المنطقة الباردة، دون راتب ؛ "ان غرفكم التي تقطنونها هي ما تكسبون لقاء عملكم" هو الرد الذي صرح به الياس لابنيه، انهك توزيع الجرائد في كل يوم في الرابعة والنصف فجرا واخذ الكثير من جهد وتعب والت الصغير، وبالتالي لم يكن لديه

الوقت للدراسة أو حتى الاستعداد للمدرسة لذا لم يكن والت طالبا مثاليا، ولكن بعد تيسر الحال انتقل الياس بعائلته الى بيت اكبر.

صادق والت ديزني في تلك الفترة صبيا اسمه "والت فايفر"، كان فايفر ينتمي الى عائلة مرحة تأخُذ أفراد عائلتها الى مسرحيات "الفوديفل"(Vaudeville) (المسرحيات الهزلية التي بلغت شهرتها في عشرات القرن الماضي) في دور عرض السينما المحلية، درسَ والت ديزني جميع الحركات وحفظ كل الحيل، ازداد الصديقان قربا فاشتركوا بالتنكر واللعب مع بعضهما حتى لُقبَّ والت ديزني بمهرج الصف، وفي إحدى المرات تنكر كالرئيس الامريكي الراحل "ابراهيم لينكون" وأعاد خطبته المعروفة، كما تنكر في احدى المرات مع صديقه والت فايفر كالممثل الشهير "تشارلي تشابلن"، وبدأ بالرسم والتحريك لأول مرة، فرسم والت ديزني لجريدة المدرسة وللأصدقاء والجيران، و- كأي طفل- كان والت الصغير يعشق جذب الانتباه، لم يعرف الياس كيف يستغل ذلك، ولكنه في استعراض نادر للعاطفة استطاع تدبير بعض دروس الفن له.

بعد ان تخرج والت من مدرسة "بينتون" في الصف السابع، تمكن الياس - بعد أرباح الجريدة - أن يستثمر في شركة "اوزيل" للجللي (الهلام) في شيكاغو، وبعد انتقال الياس وفلورا واخته روث الى شيكاغو بقي والت في كانساس حتى الصيف مع اخيه هيربرت حيث حصل على وظيفة بائع للجرائد والصودا لركاب القطار، (بدأ عشق والت ديزني للقطارات من تلك اللحظة، وكان من هواياته أن يصمم ويبني قطارات مصغرّة وذلك ما نلاحظه في ديزني لاند، كثرة السكك الحديدية).

بعد انتهاء الصيف، انضم والت الى أمه وأبيه وأخته في شيكاغو، وكان مصمما ان يستغل رسوماته، على الرغم من أن العديد قالوا أن والت لم يكن رساما، وربما صح قول هذا في السنين القادمة، ولكن بالنسبة الى فتى في الخامسة عشر من عمره كانت رسوماته التي تحتفظ أرشيفات ديزني بها الى يومنا الحاضر تدل على أنه كان رساما جيدا، ولكن، اصداء "الحرب العظيمة" (الحرب العالمية الاولى) شتت انتباه والت كثيرا عن فنه ورسوماته.



الحرب العالمية الاولى

انتشرت الوطنية في أرجاء الولايات المتحدة الامريكية في ذلك الوقت العصيب والرغبة في تشريف الوطن وتمثيله بأحسن صورة، فإنضم إثنان من إخوان والت وهما "هيربرت" و"روي" وغيرهم من آلاف الشباب مع القوات الى المعركة ضد ألمانيا في أوروبا في ما سمي بالحرب العظيمة، بلغ والت ديزني في ذلك الوقت السادسة عشرة من عمره، لذا كان من المستحيل انضمامه الى الجيش أو البحرية الامريكية، ولكن هذا لم يثبط عزيمة والت، حيث سمع أخيراً بوحدة الصليب الاحمر التي تقبل بمن هم في السابعة عشر واكبر.

فقد ظن والت ان كان ذلك من السهل تدبيره نظرا لفرق سنة واحدة فقط، لذا، بعد ان وقعت امه فلورا على الطلب، امسك والت بالقلم الخاص به وغير تاريخ ميلاده من ألف وتسعمائة وواحد الى الف وتسعمائة، من خلال خط أعوج بسيط على الرقم واحد، وبعد عملية التزوير البسيطة استطاع الانضمام أخيراً مع صديق له، في عام 1918، وعندما وقعت ألمانيا معاهدة الهدنة، انتهت الحرب، وتبين الحاجة لفرق الصليب الاحمر في عمليات ما بعد الحرب، فوصل والت الى فرنسا وعلى الفور وِضِع للعمل في توصيل الطلبات، وقيادة سيارات الإسعاف، أو تحميل وتوصيل بعض الضباط المهمين، فتعرف والت على الكثير من الناس الوطنيين وأحبهم وتواصل معهم طيلة عمره، وللأسف التقط والت في تلك الرحلة عادة التدخين التي سوف تتسبب له في سرطان الرئة لاحقا في حياته.

كان والت ديزني، الشاب المتطوع في خدمة بلاده، يستمتع برسم وتلوين شاحنته، كما كان يرسل بعض الرسومات الى الوطن-و جميعها رفضت آنذاك-، ويتعرف على الشخصيات الرائدة في الحرب التي كان يحترمها كثيراً ولم ينسهم طيلة حياته.

رجع والت ديزني الى وطنه وقد تغير فكرّياً وجسدياً، فلم يعد ذلك الصبـي الصغير من مارسلين بل رجلً واعيا قادرا على مجابهة العالم، فعرضت أكتافه وكبرت يداه وخشن وجهه، وعند عودته، اراد الياس الحاق والت بشركته كعامل مقابل خمسة وعشرين دولارا في الاسبوع وتفاجأ برفض إبنه الذي قال إنه يريد أن يصبح فنانا، "كيف تظن انك ستعيش كفنان؟"، كان هذا الرد التقليدي الصارم الذي رد به على والت الذي كان على عكس ابيه الواقعي، سابحا بالخيال، ورد عليه إبنه بـ"سأحاول" فعاد الى مدينة كانساس والتحق بأكاديمية "بيسمن-روبن"(Pesmin-Ruben) للفن، وتعرف على شاب فنان اسمه "اب آيووركس" (Ub Iwerks) (الرجل الذي قام برسم ميكي ماوس وتصميمه لاحقا)، وبدأت صداقة الرجلان تنمو حتى بدئا شراكة، لم تدم طويلا نظرا لامكانياتهم البسيطة في عمل الرسوم المتحركة المرهق والمكلف.



البدايات البسيطة

لمح الشاب الشغوف والت ديزني، إعلانا في الجريدة المحلية لشركة الاعلام التابعة لمدينة كانساس، وتقدم للحصول على هذه الوظيفة وانضم اليه صديقه "اب آيووركس"، تغيرت حياة والت ديزني إلى الأبد في هذه الشركة، فتعرف على عالم الرسوم المتحركة واستطاع استيعاب انه يمكن للرسوم ان تتحرك وتتقمص الحياة، الى درجة اضحاك المشاهد، (الأنيميشن) (Animation) أو الرسوم المتحركة هي شريط يحتوي على عدة رسومات، كل رسمة تتبعها اخرى مختلفة عنها قليلا في حركة معينة، وحينما تعرض مع بعضها البعض تبدو للمشاهد بأنها تتحرك، كانت هذه العملية شيئا جبارا يثير التعجب والاستغراب في بداية عشرينات القرن الماضي، استعار والت من المكتبة كتابا إسمه "الرسوم المتحركة: طريقة صناعتها، أصولها وتطويرها"، قام والت بدراسة الكتاب، بعدها استعار كاميرا ونصب له استديو في كوخ صغير خلف بيته، وقام بصناعة رسومه المتحركة الخاصة به، أسماها "لاف او غرامز" (Laugh O’Grams)، وهي عبارة عن فيلم صامت مدته دقيقتان بالأبيض والأسود، يتضمن شخصيات تهريجية، وباع أولها إلى مسرح "نيومان" في المدينة، يفتتح الفيلم القصير بلقطات من بداية عمل والت وهو جالس في مكتبه وتحيط به الرسومات، لم تدم تلك العملية طويلا حتى بدأ بتوظيف رسامين ليقومون بالعمل لديه ويشرف عليهم وعندها استوعب كمّ العمل المرهق الذي يحتاجه الفيلم لتحريك أبسط المشاهد...!

بدأت شركة "لاف او غرامز" بإنتاج أفلام كرتونية تحتوي حكايات كلاسيكية حديثة، وهي عبارة عن قصص قديمة معروفة ولكن يغيرها والت لتناسب الوقت الحاضر، أي في منتصف العشرينات، كانوا مجموعة من الشباب مولعين بالرسوم المتحركة، ولم يكن لهم دخل ثابت فكانوا يكتسبون المهارات والخبرات عن طريق التجربة واختراع النكت والهزل والمرح مع بعضهم، ونتيجة لعدم توفر الدخل الثابت، وعد والت موظفيه بتقاسم اي ارباح يجنيها من الرسوم المتحركة معهم.

كان وقتا مثاليا لم ينساه والت في حياته، مجموعة من الشباب يعملون بما يحبون ويتقنون، وعائلة الكبيرة التي تسكن في منـزل معتدل، وحلم يتحقق لشاب في مقبل العمر، كل ذلك انتهى حين انتقل أخاه روي الى مصحة للعلاج، وانتقل أخيه الأكبر هيربرت وعائلته الصغيرة الى ولاية أوريغن، وعندما قرر الياس وفلورا الانضمام اليهم، خلا المنـزل المزدحم بآل ديزني من سكانه فجأة.

رافق والت العائلة الى محطة القطار وكان الوداع المبكي، فوالت (بشكل عام) لا يعبر عن مشاعره كثيرا، ولكن الحزن كان واضحاً على وجهه، ولكن في الجهة الاخرى، نقل والت شركته "لاف او غرامز" الى جناحين فاخرين في مبنى "ماكونهي"، وكان حينها يبلغ من العمر عشرين عاما.

مما يميز والت ديزني أنه كان جريئا بأعماله، لم يكن يتبع الطرق السهلة الامنة، بل ينفق ما لديه على انتاج أفضل وأفخر الافلام التي حق له أن يتباهى بها، وهي قيمة لم يفقدها طيلة حياته، وقد بدأ بإنتاج سلسلة من الأفلام اسمها "آليس في بلاد العجائب" (Alice In Wonderland)، فكان يضع طفلة (الممثلة الصغيرة فيرجينيا

ديفيس) في عالم كرتوني عجيب لتتفاعل مع شخصيات كرتونية وتغامر كل يوم في حكاية جديدة.

كانت فكرة مكلفة لكنها مبتكرة، وكان يصوّر الممثلة وهي تتحرك حركات بسيطة مثل تحريك يدها والركض في أرجاء الغرفة. ولكن في منتصف الانتاج، أعلن والت افلاس شركته، حتى اضطر الى بيع الكاميرا الخاصة به، لم يكن هنالك وقتا للأسف فقد علم والت ان عليه التوجه الى المكان الذي يتوجهه الجميع للنجاح والشهرة - هوليوود -!



هوليوود

"كان يوما كبيراً ذلك اليوم الذي استقليت فيه سكة الحديد الى كاليفورنيا، كنت حراً وسعيداً لأنني فشلت، أعتقد انه من الضروري على الجميع أن يفشل وهو شاب لكي يتعلم ويصعد مجددا، كان هدفي ان أدخل في صناعة الافلام، أردت ان اكون مخرجا، ذلك هو الهدف والحلم، أن اصبح مخرجا"، لم يعلم والت الذي وصل وبجيبه أربعين دولار انه سيصبح أكبر عنوان للترفيه ليس في هوليوود فقط بل العالم، انتقل والت ديزني الى العيش مع عمه روبرت ديزني، بعد ذلك سعى الى طرق أبواب جميع الاستديوهات في المدينة، ولكنهم قابلوه جميعا بالرفض.

في البداية، تفادى والت الرسوم المتحركة ظنا منه انه قد تأخر في التنافس مع استديوهات نيويورك، التي كانت تحتل هذا المجال، ولكن عندما انعدمت اي فرص رجع والت الى صناعة الأنيميشن، كان العم روبرت رجلا محباً وفي نفس الوقت فظاً مدمناً للسيجار، يمتلك منـزلا مناسبا فسمح لإبن اخيه أن يُقيم في كاراجه أستديو صغير، ومنه، أرسل والت نسخة من فيلمه "آليس في بلاد العجائب" الغير مكتمل الى موزعة رسوم متحركة معروفة في نيويورك تدعى "مارغريت وينكلر" (Margaret Winkler)، وفي الخامس عشر من اكتوبر ردت عليه، لقد وافقت "مارغريت" على توزيع افلامه ودفع تكاليف التصوير.

فانضم روي الى اخيه في منـزل عمه، وبذلك تم تأسيس استديو "الإخوان ديزني" حيث يتبنى روي الجانب الإداري من العمل ويتبنى والت الجانب الإبداعي، وهي الطريقة التي سوف يسيرون عليها طيلة حياتهما، فاشترى والت كاميرا مستعمله بمئتين دولار، وانضم اليهم صاحب والت المبدع "اب ايووركس"، واقنع عائلة الممثلة الصغيرة فيرجينيا ديفيس بالانتقال الى كاليفورنيا، ونصب مكان لاستكمال التصوير في "كينغسوال افنيو" (Kingswell Avenue)، قام والت وروي بالخروج من منـزل عمهم وتأجير الطابق العلوي من المنـزل المقابل له. فكان العيش في ذلك المكان الضيق سببا لمشاجرات كثيرة بين الاخوة، في ذلك الحين، ومع الدخل الثابت، قرر روي التقدم الى حبيبته منذ الطفولة "ادنا" للزواج فوافقت، وفي الوقت ذاته كان والت مفتونا بامرأة وظفها براتب خمسة عشرة دولار اسبوعيا لكي تقوم بتحبير الرسومات على الخلية (الرسمة النهائية) الجاهزة. كان اسمها "ليليان باوندز" (Lillian Bounds).

ولدت "ليليان باوندز" في مدينة "سبالدينغ" في ولاية "ايداهو" في عام 1899، وانتقلت مع عائلتها المعروفة في صغرها الى محمية للهنود الحمر وذهبت الى المدرسة التابعة لها، بعد انقضاء الوقت ووفاة أبيها، دعتها أختها "هيزل" التي كانت تقطن كاليفورنيا الى المجئ والعيش معها، فتركت أمها مع أخيها الى "لوس انجلس"، واستطاعت صديقة "هيزل" ان تدبر لاخت صديقتها وظيفة من خلال "شاب في آخر الشارع يصنع الرسوم المتحركة"، كان والت يقوم بتوصيل "فتيات التحبير" بسيارته الجديدة من نوع "فورد رودستر"، بينما كانت ليلي تسعد كون منـزل اختها اقرب من منـزل الفتاة الاخرى، كان يوصل الفتاة الاخرى ثم يقوم بتوصيل ليلي في طريق الرجوع، لكي يقضي معها وقتا أطول، أ'غرم والت بطبيعتها

النشيطة وبشعرها القصير الذي "يتحرك كلما ضحكت".

استمتع والت مع صديقته الجديدة، مع أنه كان خجولا مع النساء، إلا أنه كان يكثر الزيارات للعشاء في منـزل أختها وكان يصطحبها كثيرا الى شرب الشاي في "هوليوود بولفارد"، في 11 ابريل في عام 1925، قام شقيقه روي بالزواج من ادنا في منـزل العم روبرت، بحضور الياس وفلورا وعائلة ديزني كلها القادمين من "بورتلاند"، شهد حضور الزفاف اعجاب والت بـليلي والتقرب منها في كل حين وآخر، بعد ايام من زواج روي، قرر والت وليلي عقد قرانهما.



حياة جديدة

اصطحب والت خطيبته الى منـزل أمها في ولاية "ايداهو"، وأقاموا حفل الزفاف في منـزل أخيها (رئيس قسم المطافئ في تلك البلدة) وكانت ليلي ترتدي فستان صنعته بنفسها، وكانت تقهقه بينما زوجها والت يلبسها الخاتم الذي اشتراه بخمسة وسبعين دولار مع اخيه روي، وبعد ذلك اتجهوا الى "سياتل" و"ماونت رانير" لقضاء شهر العسل، ورجعوا لشقة صغيرة استأجروها للسكن بها وكانت ليلي تشارك بالعمل في أوقات الضرورة فقط.

قبل إسبوعين من كل هذا، قدم الاخوة روي ووالت الدفعة الاولى لشراء إستوديو جديد في حي "هايبيريون" (Hyperion) حيث ينوي والت استكمال السلسلة "آليس في بلاد العجائب"، هذا الاستوديو اكبر من المكان السابق ومناسب بشكل أكبر، وسيكون الموقع الجديد للعديد من نجاحات والت ديزني العظيمة، وسنرى لاحقا أنه عندما افتتحت شركة ديزني بعد وفاة والت دار نشر خاصة بها، قامت بتسميته "هايبيريون" على اسم ذلك المكان تكريما لبدايات ديزني التي كانت تتصاعد في طريقها للشهرة العالمية.

أصبحت "مارغريت وينكلر" الموزعة الرسمية لأفلام والت ديزني، وهي من النساء القليلات الاتي عملن في مجال النشر والاعلام، وعندما تزوجت بعد ذلك من "تشارلز منتز" (Charles Mintz)، استحوذ على عملها وأصبح يقود صفقات أصعب وأعقد مما كانت هي، ولم يكن "منتز" متحمسا كثيرا لتمويل سلسلة "آليس في بلاد العجائب"، حتى والت اضطر الى الاعتراف ان السلسلة قد اخذت مجراها وفعلا قام بإنهائها في عام 1926.

كان المتطلب "منتز" يريد أن يرى سلسلة رسوم متحركة بحتة، اي من دون اضافة اي ممثلين والإكتفاء بالرسم تماما، وبناء على ذلك قام والت و"اب ايوركس" بإبتكار شخصية تدعى "اوزوالد الأرنب المحظوظ"، وتدور أحداث الكرتون القصير الواحد حول يوميات الأرنب المشاغب "اوزوالد" (Oswald The Lucky Rabbit) فحققت نجاحا هائلا فيعرض فيلم الكرتون القصير الواحد قبل اي فيلم من افلام الدرجة الأولى في ذلك الوقت في جميع دور السينما الكبيرة.

أصبح الرخاء يعم الاخوة "ديزني" من الناحية المالية، فقاموا بشراء منـزلين متجاورين على طرف تلة ليست بعيدة كثيرا عن حي "هايبيريون"، وكان الى ذلك الوقت، افخر منـزل قد عاش فيه احد من عائلتهم، انتقلت ام ليلي واختها مع ابنتها الى منـزلهما الجديد للعيش معهما لفترة، وفي احدى أيام "الكريسمس" او اعياد الميلاد، قدم الزوج الى زوجته صندوق قبعات فقامت بفتحته لتلتقط من داخلها جرو صغير اسموها "سوني"، تم اعادة هذا المشهد على الورق في احد افلام والت لاحقا "النبيلة والشارد" (Lady And The Tramp) ففي اول مشهد وتحت شجرة عيد الميلاد تفتح الزوجة صندوق قبعات وهي هدية من زوجها، لتجد داخلها الشخصية الرئيسية في الفيلم الجروة "نبيلة".

في فبراير عام 1928، انتهى عقد "اوزوالد الأرنب المحظوظ" وحان وقت تجديده،فقام والت بترتيب حقائبه مع ليلي وتوجهوا الى "نيويورك" لعقد صفقة

جديدة مع الموزع "تشارلز منتز" من استيديوهات "يونيفرسال"، ولكن ذلك الرجل كان يخبئ مفاجأة غير سارة لوالت وأخيه.



ميكي ماوس

فكر "منتز" بانه يستطيع ان ينتج نفس سلسلة "اوزوالد الأرنب المحظوظ" ولكن مقابل مال أكثر بكثير، وذلك من خلال اقصاء والت من العملية من خلال توظيف جميع موظفين ديزني (ماعدا اب ايوركس) للقيام بكل شيء، فعندما طالب والت بالزيادة، قابل "منتز" عرضه بالنقص بنسبة عشرين بالمئة، رفض والت واستغرب باستياء من خيانة موظفيه، بالاحرى، قام منتز بسرقة "اوزوالد" من تحت ايدي والت، يجب الايضاح ان تلك السرقة كانت معيارا للممارسة في ذلك الوقت فلم تكن هناك "حقوق الشخصية" كالموجودة الآن فقد كان الموزع يمتلك الشخصية وكان باستطاعته أن يفعل بها ما يشاء.

في عام 2006، وبعد 80 عاما تقريبا على سرقة "منتز" لشخصية اوزوالد، قامت شركة والت ديزني بقيادة "روبرت ايغر" بعملية تبديل، حيث بدلت المعلق الرياضي "آل مايكلز" مقابل الشخصية وحقوقها الرسمية من استديو "يونيفرسال" (Universal)، واخيرا، رجع اوزوالد الى مكانه الصحيح واسعد بذلك عشاق ديزني وعلى رأسهم ابنة والت "دايان ديزني ميلر".

لم يتندم والت كثيرا، بل ارسل رسالة الى روي ليطمئنه في تليغرام يقول فيه "كل شيئ سيكون على ما يرام، التفاصيل لاحقا"، وهو في القطار العائد الى المنـزل، قدم والت الحل بسرعة من خلال ابتكار شخصية جديدة، "اظن انني سأسميه مورتيمور"، فلم يعجب ذلك ليلي وقدمت له البديل قائلة "لا يعجبني مورتيمور...ما رأيك بميكي؟"، وبعد الاجتماع مع اب ايووركس، الذي كانت مهارته وسرعته في الرسم لا يعلى عليها، انتهوا من تصميم ذلك الفأر الذي سيصبح اكثر الشخصيات شهرة حول العالم!، تعتبر قصة اختراع ميكي ماوس قصة اسطورية نوعا ما، كان والت يستمتع برواية قصة ابتكاره الساحر وتطوير تصرفات ميكي الخلابة، ويتذكر بفخر كيف اوصدوا أبواب الغرفة وقاموا بالتخيل والتفكير ومن ثم رسمه على الورق حتى وصل عدد رسومات "اب ايووركس" الى 700 رسمة يوميا! متعديا بذلك كل الارقام القياسية في فنون الانيميشن.

وكان والت كثيرا ما يطرح على نفسه سؤالا هو يملك إجابته: ما الذي سوف يجعل ميكي ماوس أفضل من غيره؟ والاجابة كانت: الصوت، فقد كان مبدأ الصوت جديداً على رواد السينما، فمن خلال دمج الصوت والصورة يستطيع والت أن يذهل المشاهدين مرة اخرى، ورغم أن الصوت كان محدودا جدا في تلك الايام، الا ان والت عرف أهميتها، فقام بالتسجيلات المناسبة من موسيقى ومؤثرات صوتية وذلك من عرض الكرتون ومزامنة الأصوات بالأفعال وهو ليس بالعمل السهل ابداً، ولكن إيمان والت بالفكرة حفّز العمال الأوفياء المتبقين عنده للمثابرة واكمال العمل.

يقول والت ديزني لاحقا في حياته وهو ينظر الى امبراطوريته ويتذكر بداياته بكل تواضع "آمل ألا نغفل عن شيء واحد، إن كل هذا ابتدأ من فأر"، وكان حريا بوالت التباهي باختراع أشهر شخصية كرتونية واكبر رمز للطفولة في معظم بقاع عالمنا هذا، فمن منا لا يعرف ميكي ماوس؟ ومن منا لم يمتلك لعبة تتضمن ميكي؟ ومن

منا لم ينجذب الى تلك الشخصية المتفائلة المرحة؟، عند وصف معظم المؤرخين والعاملين لدى ديزني لميكي ماوس، يجاوبون وببساطه إنه الجانب الاخر من والت ديزني نفسه! بل حتى أنه قام بتمثيل صوته في البداية.

يخطئ معظم الناس في اعتقادهم ان "ستيمبوت ويلي" (Steamboat Willie) هو أول فيلم كرتون يتضمن ميكي ماوس، وأول كرتون بالفعل لميكي هو الكرتون الصامت "بلاين كرايزي" (Plane Crazy)، بدأ ميكي حياته مع جسم أسود نحيل وأرجل أشبه بالعيدان، مع ذيل طويل وشعر أشعث وأذنان دائرية، فلم يبدأ كميكي ماوس الذي نعرفه اليوم من خلال قفازاته البيضاء الكبيرة وبنطاله القصير الاحمر وشكله المحبب، وحتى من ناحية الشخصية ايضا فقد كان أشبه بالمشاكس والمخادع اللئيم، بينما تطور ميكي الى بطل في عالم الاطفال، نقل والت صفاته القديمة الى شخصيات اخرى، فأعطى "Donald Duck" او كما يعرف بالعالم العربـي "بطوط" الذي ظهر لاول مرة في عام 1934 صفات الوقاحة والشح والعصبية بالشكل (و بالصوت ايضا) مضحك الى ابعد الحدود، ونقل صفات السذاجة والبلاهة الى "Goofy" او كما يعرف في العالم العربـي "بندق".

لم يحقق الكرتون الصامت الاول لميكي ماوس ذلك النجاح المأمول، ولكن الفيلم الثاني وهو "ستيمبوت ويلي" الذي كان يحوي -و لأول مرة- عامل الصوت، خاصة عند بدء الفيلم وظهور الصوت (الذي يستطيع المشاهد الحديث وجود المقطع الذي له اكثر من مليون مشاهدة على موقع "يوتيوب") فيبدأ الفيلم بصورة لميكي ماوس وهو قبطان لباخرة كبيرة ويقوم بالصفير للحن ما وتغني معه اعمدة الباخرة، وهنا، تبدأ شهرة ميكي ماوس العالمية من خلال أول نظرة له في ذلك المشهد البسيط الذي سيصبح شعار استديوهات الانيميشن لديزني لاحقا، ولا يستطيع مشاهد اليوم ان يتصور الكمية الهائلة من التغيير والإنتعاش الذي أحس به روّاد السينما في نوفمبر، عام 1928، ولا يستطيع ادراك التغير الهائل والقفزة المذهلة الذي اتخذها والت باتجاه صناعة الرسوم المتحركة. فهنا أخيراً، شخصية تضحك وترقص وتغني بإتساق تام مع الموسيقى. وقد قام بتوزيع هذه الافلام رجل يدعى "بات باورز" (Pat Powers)، ومع توفر المعدات الصوتية اللازمة، في هذه المرة، تملك والت ديزني الحقوق الفكرية والمعنوية الكاملة لهذه الشخصية الثمينة ولم ينوِ أن يخسرها كما خسر "ازوالد" من قبل.

اكسب ميكي ماوس والت ديزني ليس فقط العديد من الجوائز والتكريمات، بل الشهرة المحلية والعالمية، فقام أحد المعجبين بتأسيس "نادي ميكي ماوس" (الذي يعرف اليوم كسلسلة تلفزيونية تعرض للأطفال على قناة ديزني) ولكن في ذلك الوقت كان نادياً فعلياً بأعضاء يتكون من مئات الأطفال، نُسقت لهم العديد من المسابقات والجوائز وغيرها، وسنحت الفرصة للأعضاء مشاهدة العشرات من افلام ميكي ماوس وصديقته الفأرة "ميني ماوس" (التي قام والت أيضاً بتمثيل صوتها) على التوالي، تم انشاء تلك النوادي في جميع أطراف امريكا، كما بدأ يظهر في زاوية هزلية تتكون من رسوم قصيرة تحكي قصة مختلفة في اكثر من أربعين جريدة في شتى أنحاء البلاد، وجن جنون العالم بامتلاك كل ما له علاقة بميكي سواء

كانت العاب، أقلام، أزرار، فرشاة اسنان، كتب، أو أي نوع من منتجات تتعلق ميكي ماوس، كان نجاحا قد حلم به والت منذ قدم، وكانت في البداية فقط.

مع تدفق الأموال الوفيرة على استديوهات ديزني، طمع "بات باورز" وهو الموزع لأفلام والت ديزني، في حصة اكبر من المال وعائدات اكثر من شباك التذاكر، فتصدى له روي على أساس أن الشخصية يمتلكها الإخوة ديزني فقط، فهدد بإغراء الرسام الأساسي وصديق والت القديم "اب ايووركس" بعيدا عنهم، وهذا ما فعله بالضبط، فباع "اب" حصته التي تبلغ عشرين بالمئة من العائدات الاجمالية للاستوديو بمجرد ألفي دولار على والت وروي. (إفتراضيا، لو احتفظ "اب ايووركس" بحصته إلى هذه الأيام لبلغت قيمتها بالسوق باكثر من أربعة مليار دولار!)



سيمفونيات سخيفة

جرح ذهاب "اب ايووركس" والت كثيرا، واستغرب من انعدام الوفاء والخيانة لدى حتى من كان يظنه الشريك الاساسي والصديق الذي تربى معه في عالم الرسوم المتحركة وسهر الليالي معه لاكمال "آليس" و"اوزوالد" و"ميكي" وغيرهم، بعد عدة سنوات، عاد "اب ايووركس" للإستديوهات للعمل كخبير في المؤثرات الخاصة، وحاز على عدة جوائز لتطويره عدة أساليب لتقنية أفلام الكرتون والأفلام العادية.

وكعادة والت ديزني كان دوماً يبحث عن كل ما هو جديد، فبحث عن أساليب لتطوير كل عنصر من عناصر الكرتون، فبدأت الموسيقى تستحوذ على تفكيره وأراد تجربة شيء جديد، فابتدأ مع فريقه بما يسمى بـ (Silly Symphonies)، او "السمفونيات السخيفة"، وكالعادة، تفاجأ الجمهور بهذه الأفلام الكوميدية العجيبة، فلم يروا شيئا مثله ابداً، فبدأ بنشر أولهم وهي (The Skeleton Dance) أو "رقص الهياكل العظمية"، وهو عبارة عن فيلم قصير بالأبيض والأسود لا يحتوي على حبكة معينة، بل مجرد خروج الهياكل العظمية من قبورها في الليل لترقص رقصا عشوائيا وتقفز وترتطم ببعضها البعض وتقضي وقتا ممتعا على لحن سيمفونية "ادفارد جريج" في طراز الانيميشن المطاطي -اي ان الحركة تشبه حركة المطاط المرتدة والقابلة للتمدد والانضغاط- على نحو مبدئي بسيط، من خلال هذه السلسلة.

في العاشر من يناير، عام 1930، ولدت "ادنا" ابنا سماه ابيه "روي ادوارد ديزني"، (قام ابن اخ والت ديزني بتسلم عدة مناصب مرموقة لاحقا في الشركة، ولعب لاحقا دورا متميزا في شركة عمه أهمها الحفاظ على فن الرسوم المتحركة بالأيدي، كما كان حريصاً على أداء ديزني المتميز والحفاظ على سمعتها خلال حياته التي انتهت في عام 2009، وكان مسؤولا عن إسقاط اثنان من رؤساء ديزني وهم "مايكل ايزنر" في 2005 وزوج ابنة عمه والت "رون ميلر" في 1984، وحرص بشكل عام على وجود شخص من عائلة ديزني في مجلس الإدارة للشركة، ولم يتردد في المعارضة أو إبداء رأيه في جميع الامور، أحبه الرسامون والموظفون لأنه يعتبر الوصلة الوحيدة الحقيقية لأصل شركة ديزني، تمت تسمية مبنى الأنيمشن عليه بعد وفاته).

كان والت مستعدا لإنجاب الاطفال، ولكن ليلي أرادت الانتظار لانها رأت كيف اضطرت أمها وأختها الكبرى للعمل الشاق من أجل توفير لقمة العيش لعشرة أطفال (ليلي اصغرهم)، وحتى عندما حان الوقت بعد عدة سنوات، عانت ليلي من الاجهاض مرتين متتاليين، ومع ضغوط العمل المالية، بدأ والت بالانفعال تجاه اتفه الأمور، وكان غير متكمن من التركيز والنوم وبدأ الاضطراب يحاصره من جميع الجهات، لذا، بعد استشارة الطبيب، توجه والت لاجازة خفيفة مع ليلي الى العاصمة واشنطن ثم الى كوبا بالباخرة مروا بقناة بنما وقضى العديد من الأوقات السعيدة والرومانسية مع زوجته، وترك روي للإشراف على الأعمال في الاستديو.

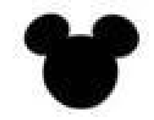
عند العودة من الإجازة، تذكر والت نصيحة الطبيب له بممارسة الرياضة

والاسترخاء وعدم الاجهاد المتواصل، فجرب والت رياضة الغولف والملاكمة والمصارعة ولكنه لم يتكيف مع أي منهم، فابتدأ بممارسة رياضة البولو، وهي الرياضة التي يمارسها أفخر نجوم العصر في هوليوود في ذلك الوقت، لم تكن لعبة سهلة لأي احد، فعلاوة على مهارة ركوب الخيل والانطلاق به، يجب على اللاعب تمرير الكرة من خلال المضرب لزملائه في الفريق، وخلال اللعب مع احد الأفرقة الارجنتينين، أصابت الكرة (المصنوعة من الخشب الثقيل) كتف والت بقوة فسببت ضرراً كبيراً، فإضطر الى التوقف من هذه اللعبة الخطيرة.

طور والت مع فريقه جميع عناصر الانيميشن في فترة "السيمفونيات السخيفة"، فمن خلال فيلم "ورود واشجار" في عام 1932، تسبب والت وفريقه في ثورة عظيمة في عالم الافلام اجمعه، فلأول مرة، أُضيفت الألوان الى الرسوم وأرتقت بها الى مستويات جديدة من النجاح، وفي البداية، كانت الألوان تذوب من ضوء المصابيح وكان الدهان الجاف الرقيق يتقطع، فوقف أخيه روي ضد هذه الفكرة بزعم انهم لا يستطيعون تحمل أي خسارة ناتجة خاصة مع عقدهم الجديد مع شركة "يونايتد ارتستس" (United Artists)، ولكن صمود والت وتركيزه على النتيجة النهائية جعله يقضي ساعات طويلة في المختبر لكي يقوم بإكمال رؤيته، في النهاية، كرمت الأكاديمية والت ديزني بجائزة أوسكار، وهي أول جائزة تعطى لفيلم كرتون (ثاني جائزة بشكل عام من اصل 27 جائزة منها التكريمية)، ومن خلال الفيلم المعروف "الخنازير الثلاثة" (Three Little Pigs) في عام 1933، تطورت الشخصيات الكرتونية من شخصيات هزلية لا تستطيع التعبير عن مشاعرها الى شخصيات قادرة على التفكير وإتخاذ القرارات والتصرف بحرية، كما تميز الفيلم بوجود حبكة وبداية-قمة-نهاية، ومن خلال الفيلم الجميل "الطاحونة القديمة" (The Old Mill) في عام 1937، طور الفريق أسلوب رسم الخلفيات من رسوم بالية لا اهمية كبيرة لها وخطوط بسيطة غير مهمة الى قطع من الفن المتحرك المعقد، فدفع والت فريقه الى القيام بما لم يتخيلوا سابقا من ناحية ضبط الرسم والسرعة والإحساس بالشخصيات والأحداث التي تجري بهم والحبكة والقصة وغيرها.

مع النجاح الاضافي، كان من الطبيعي توسع الإستديو ليشمل العديد من خبراء القصة وفنانيّ الخلفيات، ولكن والت لم يكن يريد رسامين تقليدين تعوّدوا على الرسم "المطاطي" المحدود الحركة، فبدأ بتوظيف المزيد من خريجي المعاهد الفنية المرموقة، الذين لولا استديوهات ديزني لكانوا عاطلين عن العمل في فترة الكساد العظيمة في ثلاثينات القرن الماضي. (يلاحظ الخبراء الإقتصاديون تتابع نجاح ديزني في تلك الفترة العصيبة بينما كانت شركات كبرى تعلن إفلاسها).

وكان احساس التوجه لدى والت قوياً، وقد اهتم كثيرا بالتطوير والتقدم والتعلم من الماضي وأخطائه، لذا نرى في سيرة حياته العديد من النجاحات التي لا تنتهي، ونلاحظ انه دائم التقدم وفي كل مرة يكون أفضل ولو قليلا عن إنجازه السابق، يقول والت ديزني عن سر تقدمه المتميز "لا يوجد سر في أسلوبنا حقيقةً، نقوم بالتقدم من خلال فتح أبواب جديدة وفعل أشياء جديدة، ولأننا فضوليون، والفضول يقودنا دوما لطرق جديدة، ودائموا الإستطلاع والتجربة".



مركز للفنانين

في مايو، عام 1933، وبعد انتقال الزوجان والت وليلي الى منـزل جديد بنوه في تلال لاس فيليز (Los Feliz Hills) المجهز ببركة سباحة لإستقبال موظفين الإستديو وعوائلهم في نفس الوقت ذاته ليس بعيدا عن الإستديو، اخبرت ليلي زوجها والت بأنها حامل مرة اخرى، وفي ديسمبر من نفس العام، ولدت "دايان ماري ديزني" (Diane Mary Disney) (ابنة والت ديزني البيولوجية الوحيدة، والرائدة في حفظ سيرة والدها، وصاحبة "متحف عائلة والت ديزني" (The Walt Disney Family Museum) في مدينة سان فرانسيسكو الأمريكية)، بكى والت من الفرحة العارمة، وفي رسالة الى والدته "فلورا" في بورتلاند، طمأن والت أمه على صحة زوجته والمولودة ووصف فيها غرفتها المليئة بالأشياء الصغيرة من الألعاب والزينة الزرقاء والوردية.

وبحلول عام 1934، تحولت استديوهات ديزني الى مركز للفن الحديث، ومنذ خسارته لشخصية "اوزوالد" قفز عدد الموظفين من 6 الى 187 موظفاً من عمال وموسيقيين وفنانين، كما حرص والت على تدريب الرسامين الجدد من خلال دروس ليلية إلزامية، وفي هذه الفترة الساحرة، انضم الى والت فريقه الثابت من الرسامين وهم كما يسميهم "الرجال التسعة الكبار" (The Nine Old Men) وهم "ليس كلارك" (Les Clark)، "ميلت كاهل" (Milt Kahl)، "فرانك توماس" (Frank Thomas)، "مارك ديفيس" (Marc Davis)، "وولي ريثرمان" (Woolie Reitherman)، "اريك لارسون" (Eric Larson)، "جون لاونسبيري" (John Lounsbery)، "وارد كيمبال" (Ward Kimball) و"اولي جونستون" (Ollie Johnston). (هؤلاء الرجال هم مركز فن الانيميشن، فهم مسؤولون عن تحريك الشخصيات في كل افلام ديزني القادمة في العقود المتتالية، ولهم مؤلفات عبقرية في فن الرسوم المتحركة، كما كانوا مسؤولين عن انتاج جيل جديد من الرسامين للحرص على اكتمال عادة ديزني في انتاج الرسوم المتحركة وحفظ ريادتها في الأنيميشن).

وبذلك انتظمت عملية الإنتاج، والت في قمة الهرم الوظيفي يتابع العملية بشكل شامل، ومن بعده المخرجون، وهم مسؤولون عن جمع الجهود الإبداعية وتطبيق ملاحظات والت الدقيقة من حيث الحركة والشخصيات، ومن ثم يأتي قسم القصة، الذي يعمل بشكل دائم مع والت لإبتكار ومراجعة الحبكات والمواقف الهزلية، بعد ذلك يأتي الرسامون الذين بعد أن ينتهوا من تصميم شخصياتهم ويبثون الحياة اليهم، بمساعدة المساعدين الذين يكملون بعض الرسمات لهم، واخيرا يأتي دور قسم التحبير والتلوين فتأخذ العاملة الرسمة وتنقلها كما هي إلى شريحة سليولويد (Celluloid) وتقوم الاخرى بتلوينها (معظم الموظفين في ذلك القسم كانوا من النساء أو كما كانوا يعرفوا بنساء التحبير)، ومن بين كل هؤلاء العمال المتفانيين، كان والت يكن الإحترام الخاص للرسامين المحركين، طيلة مسيرته، كانت علاقته بالرسامين غريبة فتضمنت المزاح معهم، اضطهادهم، توبيخهم، ومدحهم. مما اضطر الرسامين لتنبيه بعضهم عندما قدم الرئيس لزيارتهم من خلال كحته الثقيلة بسبب تدخينه المستمر للسجائر، ومع أنه كان يملك الاستديو ويدفع رواتبهم

إسبوعيا إلا أنه يحترم خصوصياتهم ولا يزعجهم اثناء عملهم، كما كانت هنالك مؤشرات يفهمها الرسامين مع بعضهم عن رأي والت بأعمالهم، فمن خلال كحته وتحريكه لأصابعه ويداه المعبرة كانوا يستنتجون ميزاتهم وجودة اعمالهم، كما يذكرون كيف كان والت يدخل مكاتبهم بالليل بعد رحيل الجميع لتفقد الأعمال ورؤية الرسومات، لذا كان يجهزو أفضل أعمالهم لأنهم يعلمون أن الرئيس سوف يلاحظهم لاحقا، وفوق كل هذا كان يعترف بصراحة عن مشاركتهم الجوهرية لعمله، وبالنهاية، هو شيء لا يستطيع والت فعله (فقد توقف والت عن الرسم منذ أيام ميكي ماوس).

ومن أساليب والت التي عُرف بها هي عدم قدرته على المديح، فقد وجد أن من الصعب جداً أن يتقدم الى أحد من عامليه والإثناء عليه والإشادة بعمله، يقول عنه الرسام "فرانك توماس" احد رجال ديزني التسعة: "اقرب ما يمكن ان يمدحك والت به هو قوله لك "سمعت ان لديك افضل مشهد في الفيلم" أو قد يتكلم عنك لطرف ثالث ولكنك لن تسمعه يثني عليك مباشرةً أبدا"، ولكن مع كل هذا تقول عنه إحدى المصممات التي عملت لديه لاحقاً وإسمها "آليس ديفيس": "كانت لدى والت طريقة مذهلة تجعلك ترغب في إرضائه، وعندما يحصل ذلك لن تلمس الأرض ليوم او يومان!".

كانت الرسمات والأفكار تعرض على الرئيس والت في ما يسمى بـ"صندوق العرق" (Sweat Box) وفي ذلك إشارة لشكل حجرة العرض المربعة والخالية من التكييف، وكان والت ينحني في ظهره ويجهم وجهه وفي الغالب يرتفع حاجبه الى الأعلى من شدة التركيز مما سبب بالتأكيد الرعب للرسامين والموسيقيين والعاملين الذين تعرض اعمالهم الدقيقة على رئيسهم لكي يحللها ويقرر اذا كانت تصلح أو لا، كما كان يجعل احدى السكرتيرات تدون الملاحظات التي يقولها والت عن الفيلم، مما يجعلنا اليوم قادرين على تمييز وتحليل عبقرية والت ديزني من ناحية تطوير الفيلم في التوقيت، أو في أفكار جديدة، أو في المشاهد التي لا تصلح وغيرها وقد تصدر منه ملاحظات "محطمة" ولكنها تكون دائماً بنّاءة.

يقول والت ديزني عن تلك الفترة التعليمية "أول ما فعلته عندما كسبت بعض المال للتجربة هو إعادة كل الفنانين الى الدراسة مرة أخرى، فقد كنا نخترع فناً جديداً يتعامل مع الحركة والفعل وردة الفعل والاتجاه وهذه الامور..".

وقد استوعب والت محدودية مقدار تعلم فريقه من رسوم هزلية مدتها لا تتراوح الثمان دقائق، لكنه لم يكن راضياً عن تكرار نفس المبادئ مرات متتالية، رغم أن شهرة ميكي ماوس لم تهتز، بل إزدادت نتيجة لإضافة أصدقائه "بلوتو" (Pluto) و"بندق" (Goofy) و"بطوط" (Donald Duck) و"بطوطة" (Daisy) و"ميني ماوس" (Minnie Mouse) و"كوكا" (Clarabelle Cow) و"دنقل" (Pete) وغيرهم من الشخصيات الكرتونية الخالدة.

وفي ظل هذا، قرر والت السعي وراء فكرة داعبت مخيلته منذ زمن، وقد يَبدو لنا اليوم كمبدأ بسيط ولكنها كانت فكرة مستحيلة التنفيذ في ذلك الوقت، انها فكرة غيرت تاريخ الترفيه الى الأبد، فقد كان والت مستعداً لإتمام أول سينمائي

كرتوني متكامل!



سنووايت

في نطاق السينما التاريخي، يعتبر فيلم "سنووايت والأقزام السبعة" (Snow White and the Seven Dwarfs) من أهم إنجازاته، وفي نطاق والت ديزني وإستديوهاته، يعد حجر الزاوية في تراثه الخالد، إنه المعيار الذي تقاس به كل الافلام الكرتونية الى يومنا هذا، فهو بداية لكل ذكريات الطفولة العزيزة، لأن كل ما تبعه من أفلام سواء عادية أو رسوم متحركة أو مدن ترفيهية وكل ما أقدمت عليه ديزني كانت مبنية على نجاح هذا الفيلم الواحد، ولعلها نقطة التحول لمهنة والت ديزني فقد أصبح أشهر منتج للترفيه العائلي في هوليوود بل في العالم، خاطر والت بثروته الخاصة وراهن بمصيره ومصير المئات من موظفيه ليكمل المغامرة الأجرأ في عالم الأفلام في وقت حيث كانت تعتبر فكرة عمل فيلم كرتوني بالكامل مجنونة، فكان مشروعاً محفوفاً بالمخاطر اذا لم يُكتب له النجاح، كُتب على والت ديزني وفريقه السقوط الى الهاوية، وظن الجميع ان والت ديزني كان مختلاً عقليا لمجرد محاولته إتمام فيلم كامل بالكرتون، فنعتت الصحف المشروع بـ"خطيئة ديزني" (Disney’s Folly)، ولكنه أثبت بصرف النظر عن النقاد انه بالفعل يمكن اتمامه،فكم من الناس وقعوا في حب هذا الفيلم وكم من الناس رأوه واستمتعوا به، فبالفعل هو فيلم رائع، بل أن قصة تكوين الفيلم هي قصة نجاح لا مثيل لها وتعتبر من أجمل المجازفات في التاريخ الأمريكي.

عندما صدر فيلم "سنووايت"، إعترفت هوليوود بأثره العظيم، وقام الناس على الفور بالإعتراف بمقدار أهمية الفيلم، ومع أن هذا لا يحصل بالضرورة مع كل فيلم، فبعض الأحيان تكتسب الافلام أهمية مع الوقت، ولكن في اليوم الثاني من صدور الفيلم في ديسمبر عام 1937، كان والت يتلقى البرقيات المهنئة من جميع اطراف هوليوود التي تشيد بالفيلم وتعترف بأنه من اهم الاعمال الفنية التي انتجت قط.

ولأول مرة في تاريخ السينما، توفرت (في يوم الإفتتاح) بضائع متعلقة بالفيلم من العاب ودمى وتماثيل وثياب واحذية وغيرها في كل مكان، كما أنه أول فيلم يصدر له البوم يحمل اغاني الفيلم، وفي ايام كان يستطيع الطفل ان يشتري تذكرة سينما بأقل من 20 سنت، كسب فيلم "سنووايت والأقزام السبعة" أكثر من ثمانية ملايين دولار! (مما يعادل 122,487,945 دولار في 2010)، بل أنه اكثر فيلم تمت مشاهدته على الإطلاق حتى ذلك الوقت!

وراء نجاح سنووايت الخيالي، يقع الرجل المبدع الحائز على أربع جوائز اوسكار (حتى ذلك الوقت) ورؤيته الساحرة لقصة سنووايت المعروفة، فرأى والت أن لا مستقبل له إلا ومع الأفلام الطويلة، وليست على حد تعبيره "أفلام قصيرة صنعت لتعبئ فراغ فقط قبل العرض الرئيسي"، أراد والت أن يكون هو العرض الرئيسي، وأراد أن يتقدم الى الأمام، فوجد ذلك في هذه الأفلام التي ستولد الدخل الذي يحتاجه الإستديو للنمو والتطور، كما اراد بهذا توسعة المجال وتنمية قدراته وإمكانياته، فقد كان بإمكانه تطوير الأنيميشن والتقدم به وكان بإستطاعته أن يروي قصة من البداية الى النهاية تنطوي على جميع أحاسيس المشاهد المختلفة.

في ربيع عام 1934، وقع إختيار والت اخيرا على قصة "سنووايت"، فقد كانت

فكرة ثورية لم يقدم عليها احد من قبل، وتعود أصول هذه القصة الى سلسلة قصص الأخوين الألمان "غريم" (Grimm Brothers) في عام 1812، وعندما تم تحويل هذه القصة الى أفلام ومسرحيات عدة مرات قبل نسخة ديزني ولا تزال حتى وقتنا إقتباسات مختلفة لنفس القصة في اكثر من فيلم، يتذكر والت ديزني سبب اختياره قصة سنووايت قائلا "في عام 1916، اتذكر وأنا طفل عندما رأيت "مارجوري كلارك" فيه عندما كنت أعمل موزعا للصحف في مدينة كانساس وقد كان عرضا لموزعي الصحف فقط، كان من أول الافلام الكبيرة التي رأيتها في حياتي".

بعد عشرين عاما تقريباً على رؤية تلك النسخة من سنووايت، كان والت قد وطد عمله في إستديوهاته الخاصة في هوليوود وينتج الأفلام الكرتونية، موظِفّاً لمئات من الفنانين، وفي ليلة في عام 1934 جمع والت فنانيه لكي يكشف عن خططه، ويتذكر "كين اندرسون" احد مخرجي الفن في الإستديوهات: "اعطى كل فرد 50 سنت وقد كان مالاً كثيراً في تلك الفترة لكي نخرج ونتعشى ونرجع الى الإستديو وألقى علينا وبمفرده كامل قصة سنواويت والأقزام السبعة، وقام بتمثيل جميع الأدوار والشخصيات، وتحدث عن أفكاره للأغاني، فكل جزء من هذا الفيلم كان راسخا في عقله، وقد كنا جميعا متحمسين لذلك ولم يخطر على بال احدنا ان الفيلم لن يتم، واذا ظن والت انه يمكن القيام به، فيستحسن ان نجد طريقة!!".

منذ اللحظة الأولى لإعلان ديزني بإنه سيصدر فيلم كرتوني بالكامل، ظن الناس انه فقد صوابه، فلم يفهم أو يستوعب الناس هذه الفكرة بالشكل الصحيح، بل حتى "ليلي" زوجة والت قالت بأنه "لن يدفع احدا سنتاً واحد لكي يرى فيلماً عن أقزام!"، ولكن والت كان أعلم من ذلك فلم يكترث بهم، يوضح والت بقوله "على كل حال بالنسبة لي، أحسست بأنها القصة المثالية، فقد كانت هناك المشاهد الثقيلة، كانت هنالك الرومانسية بين الأمير والفتاة، كان هنالك الأقزام الودودين".

وبطبيعة الأفلام، فقد كان كل شيء يبدأ بعقل الفنان وخياله وتوجهه الفني، وتتوضح الفكرة من خلال الرسم، لذا نجد لدى ديزني رسومات مبدئية أو "رسومات إلهامية"، قد تذهب في أي اتجاه وبطبيعته كفنان يكون حر في التعبير عما يدور ما في مخيلته، وفي المرحلة التالية، يتم تثبيت القصة من خلال استعمال "لوح القصة" (Storyboard) وهي فكرة أُبتكرت في إستديو ديزني، وتدور فكرة اللوح بكل بساطة حول تعليق الرسمات الإنفرادية على لوح بشكل متسلسل فتروي لك الرسومات أحداث الفيلم من بدايته الى نهايته، وهذه الطريقة السلسلة يتمكن المخرج او الفنان من رؤية المشهد وتغييره وتحريكه حول اللوح للتدقيق في اسلوب السرد وللتأكد بأن الشخصيات تتطور بالطريقة التي يراها الفنان مناسبة، وعند الانتهاء من التغييرات والإضافات والحذف يبدأ الرسم للخلفيات فيبدأ الرسامون بالعمل والتصميم الخ، في تلك الفترة الخلاقة، كانت الكوميديا ضرورية أيضاً، وقد شجع والت فنانيه على ذلك من خلال دفع 5 دولارات (ما يعادل اليوم 80 الى 100 دولار) لأي موظف يأتي بفكرة مضحكة للفيلم!

كان لوالت ديزني مواهب عديدة، من أعظم مواهبه هي رواية القصص، ويشهد عليه عمّاله بأنه لم يكن هناك من يشبه والت في براعة إسلوبه في رواية القصص

وتسلية المشاهد، بل أن ديزني لاند هي قصة من جميع الأبعاد، ويعود السبب بشكل أو بآخر لكونه ممثلاً بارعاً، ولم يخجل أو يرتبك ابداً في أن يمثل جميع الشخصيات امام موظفيه، فتراه يتحول الى جميع أنواع المخلوقات، فيمثل دور الساحرة، ويمثل دور الأقزام، ويمثل دور الأميرة والأمير، كل هذا في سبيل اكمال الفيلم على أروع وجه.

وعندما تتطور القصة، يأخذ جزء اخر من الفنانين بالعمل على تصميم الشخصيات، ومن التحديات التي واجهتم هي رسم الجسم البشري، لم يكن الأقزام مشكلة لأنهم كانوا كاريكاتوريين الى حد ما، ولكن كان عليهم ان يضبطوا الرسم الواقعي (الذي كان ينجز لأول مرة) وعليهم ان يحصروا التحركات وتعابير الوجه لتشابه الواقع ولكي يصدق المشاهد ويتعاطف، الملكة الشريرة مثلاً، بدأ تصميمها بشكل ساخر حيث كان رثة المظهر ومضحكة الطلة، وفجأة، تتحول وتتطور الى شخصية جديدة بالكامل بحيث تصبح جميلة ولكن هنالك برود وقسوة في مظهرها.

في عادةً، عند بدء العمل على الفيلم وتصميم الشخصيات، نراها تبدو هزلية وكرتونية مما يجعلها أكثر ملائمة لأحد أفلام "السيمفونيات السخيفة"، ولكن مع مرور الوقت يتحسن مظهرها وتتجه إلى الشكل والتصميم الاوروبـي المناسب لوقت القصة، فقد كانوا يحاولون اقناع المشاهد بأن هذه الشخصيات حقيقية، فيما يتركون الهزل والمرح للأقزام اكثر من غيرهم.

قام والت في السابق بعمل شخصيات أقزام، ولكنهم لم يتميزوا بشخصية انفرادية لهم، بل كانوا يتصرفون بطريقة متماثلة، ولكن في هذا الفيلم تفردوا بشخصيات مختلفة عن بعضها البعض، وكما نرى اليوم أسمائهم باللهجة المصرية المُحببة من بين العديد من الأسماء التي تم التفكير بها هي "دوك" (Doc)، "غضبان" (Grumpy)، "سعيد" (Happy)، "خجلان" (Bashful)، "نعسان" (Sleepy)، "عطوس" (Sneezy) واخيرا "دوبـي" (Dopy). والكل يتصرف على حسب اسمه، الا "دوبـي" فهو كما يقول والت "لطيف ولكنه هزيل نوعا ما".

وكانت المشكلة الأكبر من حيث التصميم تكمن في الشخصية الرئيسية "سنووايت"، فبادئ ذي بدء كان تصميمها كرتونيا جدا وتتشابه فيه مع بطلات الكرتون في ذلك الوقت مثل "بيتي بوب" وامثالها، ولكنها تطورت واصبحت طبيعية المظهر كلما تقدم التصميم، وكانوا يعملون في اتجاه مطابق لنظرة والت، وبعد مشقة وتكرار المحاولات، اصبحت "سنووايت" البطلة الرقيقة والطاهرة التي يحبها الناس ويتعاطفون معها.

يسود الإحساس بأن القصة التي تسرد تتشابه مع الرسوم التوضيحية او "الالستريشن" (Illustration) الأوروبية، وبالتدقيق نتمكن من ملاحظة هذا التشابه من خلال تصميم الكوخ الذي يعيش به الأقزام والنقوش التي على الأخشاب، وايضا تصميم القلعة والغابة وغيرها من العناصر التي تخلب لب المشاهد وتجعله يندمج في ذلك العالم الخيالي المتناسق مع شخصياته.

ولطالما آمن والت بأهمية الموسيقى ودمجها في الفيلم، وأما الأنيميشن، فكان لابد من الإنتهاء من الأغاني والحوار والمؤثرات الصوتية قبل ان يبدأ الرسم، وكان

ذلك قبل دخول عصر الكمبيوتر، فإضطر الرسامون الى العمل مع الملحنين لعدة اشهر لضمان تناغم الصوت والصورة، ورغم تلك الصعاب الا أن والت أصر أن لا تقاطع الأغاني سرد قصة الفيلم، بل تحسّن إتجاه القصة وتضيف إليه أو حتى توضح الشخصية، وقد إنتهى الفيلم بثمان أغنيات وافق عليها والت.

ومع إستعداد الإستديوهات لسنووايت، تم تفعيل "السمفونيات السخيفة" كتقنية للتجربة كما ذكر سابقا،و استمر والت بتقديم الدروس الليلية لفريق العمل لكي يتقنوا الحركة، ورسم الحركة والفعل وردة الفعل، وكل تلك الأوقات كانت محفزة وشاعرية لن ينساها من عمل بها ابداً فكان فنانيّ ديزني يعملون في الصباح ويحضروا دروس الرسم في الليل وحتى أيام الاجازات حباً منهم في التطلع وكسب مهارات جديدة من خلال عملهم الدؤوب وتجاربهم المستمرة.

وبعد ذلك، تم تصوير الراقصين والممثلين وعمل مجسمات لأماكن الفيلم وشخصياته لكي يتقن الرسامين ما يفعلون، أو ما يحاولون فعله، لذا نرى أن عملهم في "سنووايت" وصل الى درجة عجيبة من المهارة والفن، وبشكل غير مسبوق فقد كانت الرسوم المتحركة قبل ذلك مرتبطة بالكوميديا والهزل، تعلق الرسامين بشخصياتهم الى درجة غير عادية، وكمثال على ذلك، في أحد اجتماعات القصة، كانوا يتناقشون في معاناة "سنووايت" وهي تركض في أرجاء الغابة، وكانوا يريدون أن يحددوا مدى الإرتفاع الذي ستقع منه إلى النهر، فقام أحدهم وقال "و لكن، أليس وقعة كهذه سوف تقتلها؟" وساد الصمت في الغرفة، واستوعب الجميع انهم قلقين من قتل شخصية كرتونية!

تم حذف العديد والعديد من المشاهد والأغاني لكي تكتمل القصة، كالمشهد الذي يبني الأقزام فيه لسنووايت سريراً، أو المشهد الآخر الذي يغني فيه الأقزام وهم يحتسون الشوربة، وتم عَرض هذا المشهد في التلفزيون في برنامج والت ديزني بعد مرور تقريبا سبعة عشر عاماً على رسمه.

بعد إكتمال الرسوم (24 رسمة لكل ثانية!)، تتجه كل رسمة الى مركز الطلاء والتحبير(Ink And Paint Department)، فيعمل 150 موظفا على تتبع خطوط الرسامين بالحبر على خلايا (أوراق) شفافة من مادة السليولويد ثم تلوينها بعدة مراحل مختلفة الألوان والظلال، وبما أن الألوان مهمة جدا في خلق المزاج المناسب لدى المشاهد، قام الكيميائيون في ديزني بإختراع مزيج من ألوان خاصة للشخصيات والخلفيات، بالمجموع، تم تنسيق 1500 نوع من الظلال للمليون رسمة المستخدمة في الفيلم، وكان للنساء دورا خاصا في جعل وجه سنووايت طبيعيا أكثر من خلال وضع المكياج الحقيقي مباشرة على الخلية، ظن والت ان الفكرة رائعة ولكنه كان قلقا من انهن لن يضبطن وضع المكياج في المكان الصحيح، فردت عليه إحداهن "سيد ديزني، ماذا تظننا نفعل كل صباح؟!".

أخيرا، توضع الخلايا التي تحتوي على الشخصيات فقط فوق الخلفيات وتصور من قبل الكاميرا، كل خلية مختلفة قليلا عن السابقة، فيتم بذلك وهم الحركة، وينتهي العمل المرهق بذلك.

في منتصف صيف 1937، كان الأستديو يعمل على مدار الساعة لأتمام الفيلم،

ولكن، نفذ المال حرفيا من والت وروي، اضطروا ان يعرضوا الفيلم على "بنك اوف امريكا"(Bank Of America)، واتحدوا معا لكي يخرجوا بقرض ينقذ عملهم، وقد صرف والت اكثر من مليون دولار على ذلك الفيلم واحتاج الى 500 الف دولار اخرى! وكان البنك اقل القول متحفظ تجاه الاستثمار في المشروع، فأتى "جو روزنبرغ" وهو مسؤول البنك لأعارة المال الى هوليوود بشكل عام، إلى الإستديوهات وتم عرض الفيلم المتقطع الغير مكتمل عليه، ووالت يشرح ويمثل بل وحتى يغني، فخرج "جو" من القاعة وقال لهم "ذلك الشيء سيصنع كما من المال" وسلمهم الشيك.

في منـزل آل ديزني، كان والت فرحا بعائلته الصغيرة، وكان يريد المزيد من الاطفال، ولكن لم يتفق معه اطباء ليلي، لأنها أجهضت بعد ولادة "دايان" مرة أخرى، فسعى والت الى التبني بشكل سري، وتتذكر "دايان" وصول أختها "شارون ماي ديزني" (Sharon Mae Disney) بالسيارة، كان بيت والت ملاذه الآمن، ولكن علمت عائلته أنهم يجب أن يشاركوا أبيهم بالإستديو، خصوصا مع اكتمال المشروع المصيري.

فما كان يفكر به والت وفريقه عندما كانوا مقدمين على عمل يتنبأ له كل الناس والنقاد بالفشل الذريع وبالنسيان الفوري؟ كان غير مصدقا لكل هذا واصر على اكمال رؤيته وشعر بأنه اذا كانت عنده قصة جيدة ومتمكنة، ليس فقط بالكوميديا والتهريج، بل بالإنفعال والإحساس والرومانسية والمأساة وغيرها من العناصر العادية لأي فيلم والتي يستطيع المشاهد العادي ربط حياته الخاصة باحداث القصة، فأنها ستتم على خير وسوف يكتب لها النجاح والتقدير الكبير.

قبل اكتمال الفيلم بعدة اسابيع، نفذ المال من يديّ والت ولم يعد يملك ما يمكنه من إعداد دعاية للفيلم، فاضطر العمال في الإستديو الإنتشار في أرجاء هوليوود وتعليق الملصقات في جميع الاماكن، ولكن في ليلة الافتتاح في الواحد والعشرون من ديسمبر، 1937، في قاعة "كاراثي سيركل" (Carthay Circle Theatre)، وبشكل غير متوقع، حضر جميع نجوم هوليوود الى العرض، وفي قمة أجواء التوتر عند والت، وجدهم يبكون عند وفاة سنووايت، ويضحكون مع الأقزام، ويخافون من العجوز الشمطاء، وعند نهاية الفيلم وقف المشاهدين مصفقين للشاشة وكأنهم يرون فيلم حقيقيا!!

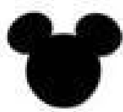
صارت "خطيئة ديزني" أعظم انتصار لديزني، وكُرمّ والت ديزني بجائزة أوسكار لم تصنع لغيره وهي عبارة عن تمثال الجائزة وبقربه سبعة تماثيل مصغرة من قبل نجمة الأطفال المعروفة "شيرلي تيمبل" (التي دعاها والت مع ابنها لإفتتاح القصر في ديزني لاند لاحقا)، وينسى معظم مشاهدي اليوم مقدار نجاح سنووايت المساوي لـ"ستار وورز" أو "تيتانك" أو "افاتار" أو أي فيلم بلغ هذه المستويات ولكن في وقت مختلف، وتمت دبلجته الى اكثر من عشرين لغة، وبأرباح هذا الفيلم، شيّد والت ديزني إستديو جديد بالكامل.

قد غير هذا العمل كل شيء، ليس في عالم الأنيميشن فقط، بل ترددت اصداؤها في نوع (يعتبر جديدا) من الأفلام الا وهي افلام الخيال لأنها وسعت نطاق مبدأ خلق

عالم خاص بالفيلم، ولكن في ذلك الوقت، لم يؤمن احدهم بأن اي شخص يمكنه الجلوس في قاعة ومشاهدة فيلم لمدة ساعة ونصف من الكرتون الصافي، فالكرتون السائد في ذلك الوقت كان كوميديا تماما، وعمل هزلي في كل دقيقة بحت يجبر المشاهد على الضحك، كما شككوا في الالوان، فقاولوا انها ستؤذي عين المشاهد وسيخرج بعد عشر أو خمسة عشر دقيقة وسيمّل من متابعة القصة وغيرها من التشكيكات التي لم تنتهي.

عندما سئل والت عن سر جاذبية الفيلم، قال "نحن متيقنين هنا أن جميع الناس كانوا اطفال في يوم ما، لذا، عند التخطيط لفيلم جديد، لا نفكر في الكبار ولا في الصغار، بل نفكر في تلك البقعة العميقة البريئة الطاهرة في أرواحنا جميعا التي قد نساها العالم والتي يمكن ان تذكرك بها افلامنا".

وهنا نستطيع جميعا ان نتعلم شيئا من والت ديزني الرجل الذي يقول "اذا آمنت بشيء، فآمن به طيلة الطريق"، فما الذي سيكون لو تخلى والت عن فكرته؟ وما الذي سيحصل لو انصاع لتوقعات النقاد ذوي الخبرة والمحترفين في شؤون صناعة الأفلام؟ لا نستطيع الإجابة، ولكننا متيقنين أن تاريخ السينما لن يتحلى بالمقدار الجذاب والساحر الذي نراه عليه اليوم.



استديو جديد

بعد تدفق الأموال على والت وروي، استطاع روي أن يسدد جميع قروضهم الشخصية والعملية للإستديو، وأعطى والت الإشارة للتقدم بثلاثة مشاريع من الأفلام مثل "بينوكيو" (Pinocchio) و"بامبـي" (Bambi) و"فانتازيا" (Fantasia) مع الإستمرار بإصدار "السمفونيات السخيفة"، وبما أن كل غرفة من غرف الإستديو الصغير كانت ممتلئة بأحد العاملين، اضطر والت لإستئجار المبنى المجاور لكي يعمل فيه فناني القصة لفيلم "فانتازيا"، وكان العمل المباشر مع الحيوانات لفيلم "بامبـي" لكي يشاهدهم الرسامون ويدرسوا حركاتها فكان ذلك يتطلب استئجار مبنى اخر قريب، كما استأجر مبنى اخر لكي يعمل فيه المهندسون والمروجون والباحثون وفناني "الكوميك ستريب" في الجرائد، مع كل هذا، تفرغ والت وروي لبناء إستديو جديد بالكامل، فقاموا بشراء واحد وخمسين فدانا من الأرض في مدينة "بربانك" في كاليفورنيا قرب إستديوهات "كولومبيا" (Colombia Pictures) و"وارنر برثرز" (Warner Bros.)، ولعل هذا الإستديو مألوف للعامة في ذلك الوقت أكثر من غيره لكثرة تصويره في لقطات "ما وراء الكواليس" في برنامج والت ديزني التلفزيوني الشهير لاحقا، تميز هذا الإستديو ليس بحجمه وبميزاته الفنية المتميزة، وأثاثه المعاصر وتوفير المساحات بشوارعها الصغيرة المعبدة وأرصفتها والأنوار الكبيرة والأشجار والنباتات فأصبحت كالمدينة الصغيرة أو كمدينة جامعية، من ضمن الواحد وعشرين مبنى الذين شيدوا خصيصا لموظفي ديزني هم: قاعة سينيمائية تحتوي على 750 مقعدا، مبنى خاص للأنيميشن يتسع لأكثر من 900 فنان (حيث كان يقع مكتب والت ديزني الخاص المكون من جناح بزاوية الطابق الثالث)، 3 مباني كبيرة للتصوير، مواقف متعددة للسيارات، محطة للخدمات، مرافق طبية، ومحلات للنجارة والالآت الكهربائية. بالإضافة الى نقل بعض المباني القديمة مثل مبنى التسويق والمحاسبة وغيرهم من الإستديو القديم، وقد صمم لكي يضمن كفاءة الإنتاج العالية، وليس له مثيل في هوليوود.

لم يقف تطور بناء استديوهات ديزني عبر السنين، فقد تمت توسعته حديثا ليشمل مبان عدة للإداريين والفنانين على حد سواء، ولتشمل مبنى قناة "اي.بـي.سي" (A.B.C) المعروفة والتابعة لديزني، كما شمل "قاعة الأساطير" وهي عبارة عن قاعة خارجية تحتوي على أعمدة تعلق عليها بصمات أيدي فناني ديزني على الإسمنت المجفف، وبالنهاية، تمثال لوالت ديزني ممسكا بيد ميكي ماوس، وفي ذلك التمثال المعروف إشارة الى ترابط والت وميكي عبر كل هذه السنين، فمهما تغير الإستديو، يظل هو المكان الذي بناه والت بتكلفة 3 ملايين دولار، والمكان الذي أمضى فيه الجزء الأكبر من حياته لإبتكار التسلية والسحر للعامة، ويظل الى يومنا هذا متضمنا أجواء الحرم الجامعي الفريد مما يميزه عن العديد من نظرائه.

في مطلع العام الجديد، اجتمعت عائلة ديزني في كاليفورنيا لكي تحتفل بنجاح ابنيهما والت وروي، فها هي العائلة التي اشتغلت بعناء شاق طيلة هذه السنين تحتفي بمرور خمسين عاما على زواج "فلورا" و"الياس" مع عائلتهم المحبة، اقترح

والت وروي أن ينتقل والديهما للعيش في كاليفورنيا حيث توجد الشمس المشعة وللإستمتاع بمشاهدة أحفادهم ينضجون، فاشتروا لهم منـزلا صغيرا جميلا في مدينة "لوس انجليس"، ولمدة من الزمن، كانوا سعيدين جدا.

ولكن هذه السعادة لن ترجع لوالت ابدا، فبعد انتقال الوالدان الى المنـزل الجديد، ظهرت مشكلة في اسطوانة الغاز، وارسل الإبنان عاملي الإستديو لتصليح العطل، ولكن لم يتم اصلاحه بالشكل الصحيح، وفي رسالة من "فلورا" لإبنتها روث كانت تمتدح فيه المنـزل ولكن تشتكي من تسرب الغاز المستمر، وفي صباح أحد الأيام، فارقت "فلورا" الحياة بسبب اختناق من الغاز المسرب عن عمر يناهز السبعين، ولكن الياس تمكن من النجاة.

فجع والت بهذا الخبر المؤلم ولم ينسه طيلة حياته خصوصا وأنه كان يعتقد انه مسؤول نوعا ما عن موتها، ولم يتكلم عن أمه العزيزة بعد هذه الحادثة ابدا، ولعلها اكبر مصيبة حلت عليه في عمره كله.



الرسوم المتحركة - فن جديد

خلال بناء الإستديو الجديد، وفي "العصر الذهبـي للأنيميشن"، انتهت "السيمفونيات السخيفة" واستبدلت بسلسلة "ميكي وأصدقائه"، وعمل فريق والت على انتاج "بينوكيو"، ذلك الفيلم الذي بلغ ذروة حرفة فن الأنيميشن، الفيلم الذي يفضله النقاد وخبراء فن الرسوم المتحركة لأهمية مكانته التاريخية بجانب "سنووايت" ولبلوغ المؤثرات الفنية والخلفيات والأصوات والغنى بالشخصيات والإتجاه الفني والثقافي قمتها، وذلك بإستعمال جزء قليل جدا من التكنولوجيا المتوفرة لدينا اليوم، وقد اعتبر الفيلم "تحفة في فن الرسوم المتحركة" واختارته مكتبة الكونغرس الأمريكية لحفظه في السجل الوطني للأفلام.

ولدى سؤال أي من مؤرخي تاريخ الرسوم المتحركة عن أجمل الأفلام الكرتونية وأغناها بمظهرها وشخصياتها فسيجيب عليك بأنه "بينوكيو"، فقد اشتهر هذا الفيلم بجماله، فترى فنانيين ديزني يعملون بشكل دؤوب وبميزانية غير محدودة لتزيين كل شيء في هذا الفيلم من ناحية الألوان الى التدقيق الكثير في الخلفيات والمؤثرات الخاصة والحرص أشد الحرص على إتمام كل رسمة ووضع بصمة ديزني بتطبيق الفن والحرفة الدقيقة على هذا الفيلم وإن تطلب هذا القليل من الإسراف والهدر للمال الوفير.

يحكي لنا قصة "بينوكيو" حشرة اسمه "جيمني كريكيت" عن نجار كبير في السن يحلم بأن يُرزق له طفل، فينحت (مع قطه "فيغارو" وسمكته "كليو") دمية خشبية تتحرك بالأسلاك أطلق عليها إسم "بينوكيو"، فتمنى النجار "جيبيتو" وهو يتأمل النجمة أن يتحول بينوكيو الى طفل حقيقي، فتزوره النجمة بهيئة الجنية الزرقاء وتحقق طلبه وتوعد "بينوكيو" أنه سيصبح ولد حقيقي إذا تصرف بشجاعة ونبل من خلال استماعه لضميره، وهي الموعظة الرئيسية في القصة، تكثر مغامرات "بينوكيو" الى أن ينتهوا في بطن حوت ثم يتحول الى ولد حقيقي بالنهاية.

يتسائل مشاهدي اليوم الذين يستطيعون شراء هذه الأفلام على أقراص دي.في.دي من أي متجر أفلام عن بعض المشاهد القاسية في أفلام ديزني المبكرة، خصوصا مطالبة الملكة في "سنووايت" الصياد بأن يضع قلبها في صندوق، أو أن يتحول الأطفال الى حمير في "بينوكيو"، أو الشيطان الذي يظهر في "فانتازيا" وغيرهم، الا أن مشاهدي ذلك الوقت كانوا متقبلين لهذا ويعتبروه مكونا رئيسيا في أي فيلم، فالعديد لا يعلم ان هذه الأفلام عمرها فوق الستين والسبعين عاما، بل أن ديزني قنن الكثير من بعض من المشاهد، ففي الكتاب الأصلي "مغامرات بينوكيو" للإيطالي "كارلو كولودي" (The Adventures of Pinocchio, by Carlo Collodi)، تضمن فيها مشاهد مرعبة كثيرا لا تصلح للعامة.

توقف الإنتاج لفيلم "بينوكيو" في منتصفه وذلك لأن تصميم الشخصية الرئيسية "بينوكيو" لم يعجب والت، فعمل الرسام المبدع "ميلت كاهل" أحد رجال ديزني التسعة (الذي رسم شخصيات مثل "بيتر بان"، الملك والدوق والساحرة في سندريلا، "راجي" و"أنيسة"، "مدام مدوسا") على إعادة التصميم حتى يظهر بشكل ودود أكثر.

أما الفيلم الثاني والتجربة الأجرأ هو "فانتازيا"، فإن كان انتصار "بينوكيو" هو بطلّته الفنية الباهرة، فإن انتصار "فانتازيا" كان بموسيقاه الخلابة، واختراع ديزني الفريد لجهاز "الفانتا ساوند" (Fantasound) أو الصوت الشامل، فهذا الفيلم يتكون من ثمانية مقاطع موسيقية ويجري الأنيميشن حسب الموسيقى في مختلف الرؤيات لوالت ديزني وفريق التطوير، فنجد مقطوعة تترجم الى صراع ما بين الخير والشر، ومقطوعة أخرى تترجم الى فرس نهر ونعامة وتماسيح راقصين، وأخرى فيها الورود والمواسم، وأخرى فيها ميكي ماوس وهو في ردائه الأحمر الشهير وقبعته الزرقاء (أراد والت أن يعيد ميكي ماوس الى الساحة الفنية لأنه لاحظ أنه تراجع في ظل شهرة "دونالد دك" الساحقة فأمر بإعادة تصميمه ليرى المشاهد أعين ميكي ماوس لأول مرة حيث كانت ترسم كبقعة بيضاوية سوداء)، لم يعتبر والت هذا الفيلم مجرد كرتون، بل إعتبره مجالاً اخراً جديداً يجمع بين الفن والموسيقى فيذهب إليه المشاهد وكأنه ذاهب لحفلة موسيقية أو سيمفونية، فقد أعد العمل الموسيقي موسيقار يدعى "ليوبولد ستوكوسكي" (Leopold Stokowski) وكان قد وقع عقداً مع ديزني لكي يعيد تسجيل الموسيقيات المعروفة مثل "رقص الساعات" (Dance of the Hours) للموسيقار "اميلكير بونشيللي" و"طقوس الربيع" (The Rite of Spring) للموسيقار "ايغور سترافنسكي" و"توكاتا اند فيوغ" (Toccata and Fugue) للموسيقار "جون سباستيان باخ" وغيرهم تم تنفيذها في قاعة تسجيلات فيلادلفيا مع أوركسترا ضخمة ويُظهر رؤيته الخاصة لهذه المقطوعات الموسيقية الكلاسيكية ديزني من خلال الرسوم المتحركة التي تظهر على الشاشة بشكل خلاب.

بعد صدور الفيلم لأكثر من خمسين عما، أُصدِر جزء ثاني لـ"فانتازيا" اسمه "فانتازيا 2000" (Fantasia 2000) الذي صدر في مطلع القرن الجديد بإشراف إبن أخ والت "روي إي ديزني" (أسمه على إسم أبيه) وفي ذلك إهداء لنظرة والت لهذا النوع الجديد من الأفلام الجميلة والتي هي نظرية اكثر مما هي تحكي قصة، كما فيه اتمام احدى وصايا والت وهي أن يضيفوا الى فانتازيا على مر السنين، فقد بدأ هذا المشروع ولم يرد النهاية له فربما نرى إصداراً جديداً من شركة ديزني تضيف الى هذه الوصية في المستقبل.

مع تطور الموسيقى لهذا الفيلم واختيار "دييمس تايلور" ليكون المقدم، لم يكن والت راضيا بأن تصدر الأصوات الجميلة للفيلم من مكان واحد، فأراد للمشاهد الإحساس بأنه يجلس في أوركسترا وأراد إحاطة المشاهد بالصوت من كل الجهات، فقام بالتعاون مع المهندسين إختراع جهاز عبقري يطلق عليه "فانتاساوند"، وفعلا تم تركيبه في قاعات السينما الحديثة، ومن خلال هذا الإبتكار واختراع "الكاميرا المتعددة المراحل" (Multiplane Camera) وهي عبارة عن كاميرا كبيرة بالطول تظهر الخلفيات وتصورها بعمق اكثر، نرى جانب والت المبدع والذي يحل كل مشكلة تواجهه وينفذ ما في عقله من أفكار حتى ولم تُخترع او يُسمع فيها من قبل، وقد حاز الإختراعان على جوائز أوسكار تكريمية.

وبذلك نلاحظ تطور فن الأنيميشن من خلال عناية والت به وحرصه على تقدم

الإستديو في جميع المجالات والتصدر في القائمات، وبحلول هذا الوقت نرى الفتى الذي بدأ مسيرته من كاراج عمه وهو يتعاقد مع موسيقار بقيمة 400.000 دولار وينتج فيلما فاخراً تتعدى تكلفته المليوني دولار!



الحرب العالمية الثانية

في سبتمبر من عام 1939، قام الألماني "أدولف هتلر" بغزو "بولندا" مما أغرق اوروبا بالصراع ودخول الحرب العالمية الثانية، فقامت تلك الاحداث بقطع دخل الإستديوهات من خارج الولايات المتحدة الأمريكية، مما شكل خسارة فادحة لا تعوض لوالت وروي وموظفيهم حيث قطع أكثر من أربعين بالمئة من أرباحهم عبر المحيط، فكلا الفيلمان "بينوكيو" و"فانتازيا" خسروا في شباك التذاكر ولم يعوضوا المال الذي كلف لصناعتهم، لأسباب عديدة أهمها خسارة السوق الأوروبـي، ولحسن الحظ توفر المال لإكمال الفيلم التالي: "بامبـي"، "كان بامبـي اصعب مشروع قد عملت عليه في حياتي" يتذكر الرسام الكبير "أولي جونستون" وأحد رجال ديزني التسعة (الذي رسم شخصيات مثل أخوات سندريلا، "أستاذ سميع"، الساحرات الطيبات في "الأميرة النائمة"، "الأمير جون"، وغيرهم) "فلأول مرة، كنا نهتم بالتفصيل الدقيق للحيوانات وكنا ندرس ونحلل أجسامهم وحركاتهم"، واذا لاحظ المشاهد الغزلان في سابقا في "سنووايت" فسيرى أجساما هزيلة تميل الى الكوميدية، واذا لاحظ الغزلان في "بامبـي" فيسرى انهم أجسام واقعية وجميلة وتميل الى المنطق أكثر من الهزل، ولهذا الفيلم مكانة خاصة عند رسامين ديزني اليوم، فمنهم من يعتبر "أن لبامبـي مكانة خاصة في قلوب الجميع"، ومنهم من يعتبر "أنه لا توجد اليوم قصص واقعية وجميلة الى هذه الدرجة"، ومنهم من يميزه بأنه "لا يعلى عليه من حيث فن الأنيميشن"، يرجع في ذلك السبب أن قصة "بامبـي" للنمساوي "فيلكس سالتن" (Bambi by Felix Salten) هي عن دورة الحياة، عن الحياة والموت، عن تغير المواسم، عن الحب والصراع، وبعد اثنان وخمسين سنة من صدور "بامبـي"، نرى الشبه في الموضوع الرئيسي في قصة "الأسد الملك" (The Lion King) المعروفة، بل أن منتجين "الأسد الملك" كانوا يطلقون على الفيلم "بامبـي في إفريقيا" لتشابه الفيلمين في العديد من العناصر.

كان والت دائم الدفع لإظهار ما يمكن فعله في مجال الرسوم المتحركة، ونراه في فيلم "بامبـي" يدفع مبدأ الواقعية الى درجة لم يبلغها أحد قبله وربما لن يصل اليها احدا مرة أخرى، فاختار الرسامين بعناية ليدرسوا لسنوات تطبيق نظرة والت الخاصة لهذا الفيلم، فأحضروا أفضل معلميّ التشريح والمحاضرين، كما تعاملوا ولأول مرة مع الحيوانات نفسها، فأصبحت هذه الحيوانات كالحيوانات المنـزلية لديهم، بل كان والت وموظفيه يحضرون أبنائهم لإطعامهم، وكان الرسامين يكسبون الكثير من الخبرة القيّمة فجعلوا مظهر الحيوانات واقعيٌ جدا بالإضافة ال قدرة تصوير المشاعر والتعبير عن النفس، وكل هذا يشكل مخاطرة كبيرة توّجب على الرسامين الإتقان والدراسة والتفاني في عملهم لينتجوا أفضل وأرقى الأعمال الفنية.

من المشاهد التي لا تنسى في تاريخ ديزني، هي وفاة والدة الشخصية الرئيسية "بامبـي"، فالعديد من المشاهدين يعتبون على والت لجعلهم يبكون ويحزنون بشكل كبير على ذلك المشهد المؤثر عندما يخرج "بامبـي" من الثلج ليبحث عنها ويصرخ بإسمها ولا يجد إجابة، وفي البرد الشديد يأتي امير الغابة ويجيبه "امك لا

تستطيع أن تكون معنا بعد الان" فتنهمر دموع الغزال الصغير وينظر نظرة واحدة الى الخلف وهو يرحل بعيدا عن امه التي اصطادها احد الصيادين الأنانيين ونرى براعة والت في تصوير هذه المأساة للعامة واسلوبه وطريقة سرده لتلك الحادثة وعدم خوفه من رواية حدث مأساوي.

بحلول عام 1941، كان الاستديو مديونا بأربعة ملايين ونصف المليون دولار، حاول روي ووالت إصدار الأسهم لتأمين دخل ما، ولكنها كانت خطوة غير موفقة، كانت غيوم المصائب تحوم فوق والت، ومع إنتقالهم للمبنى الجديد، كانت المشاكل لا تنتهي.



إضراب

رغم توفر المساحة الكبيرة والفرص الجيّدة لفناني ديزني، الا ان الحرب العالمية الثانية قد تركت أثرها الشديد على ديزني، ومع أن الرسامين العاملين معه كانوا أكثر الرسامين دخلا في العالم، وقد وعدهم والت بزيادات كبيرة لعملهم المخلص على "سنووايت" اضافة الى راتبهم الأساسي، ولكن حامت الشائعات في الإستديوهات عن حسم الرواتب وطرد الموظفين وهو الأمر الذي لم يكن منه مفر نظراً لنقص تدفق المال والهدف من ذلك هو المحافظة على صمود ديزني في تلك الأزمة، فأخبر والت موظفيه عن الوضع المادي العام في الإستديو كما أعلمهم انه انقص من راتبه الشخصي، واضطر الى خصم رواتب أكثرهم، وفي تلك الفترة المضطربة اصلا، احس الفنانون بأن هناك تمييز فيما بينهم، ولم يعودوا في ذلك الجو العائلي القديم الذي كانوا يتمتعون به ايام الإستديو القديم الصغير، كما كانوا يشتكوآ فيما بينهم عن ملاحظات عديدة ومواضيع كثيرة.

في وسط ذلك الجو العدواني في الاستديو، تقدم رجلا يدعى "هيرب سوريل" وهو منظم تجمعات للعمال وقد عرف بشدته وقوة تأثيره في أوساط هوليوود، يهابه جميع رؤساء الاستديوهات بمجرد ذكرهم لإسمه، الى والت آمرا إياه بأن يوقع معه للإنضمام الى حلفه الذي يشترط شروطا معينة ليست في صالح أحد سواه، وقال له والت انه لن يوقع معه الا بتصويت الأغلبية من موظفيه فضحك عليه "سوريل" في وجهه وقال له: "انك ساذج مغفل، ولو اشاء، اجعل من استديوهاتك غبارا"، وبعد التحريض الكثير للعمال "المظلومين"، خرج أقل من نصف موظفي ديزني عند الأستديو وقاموا بـ"المطالبة بحقوقهم".

تجمع الموظفين الخونة حول المبنى وخارجه حاملين الشعارات المؤذية ويصرخون ويغنون بكل سفالة أمام الموظفين الموالين وأمام والت ديزني نفسه، فكانوا يؤذونه حتى أمام بناته وينعتوه بشتى النعوت القبيحة، تعجب والت من خيانة هؤلاء فقد كان لهم كالأب الذي يعتب على ابنائه، وطيلة حياته، لم يسامحهم لأنهم كسروا الثقة بين الموظف ورئيسه، ولم يقدروا معاملة والت المحبة لهم، وحرص والت على تسوية الأمور بالتعاون مع روي والمحاميين ولم يتدخل في المسألة وتمت تسوية الأمر في خمسة أسابيع مرهقة.

شعر والت بأن هذه الأزمة ومسببها كانت بسبب التأثير الشيوعي على هوليوود الذي كان منتشرا في ذلك الوقت، فاتهمهم بذلك وقد تمت محاسبتهم قانونيا، والى اليوم، تتردد أصداء هذا الإضراب الغريب في الإستديوهات الشهيرة والصغيرة على حد سواء.

تعلّق ابنة والت وليلي "دايان ديزني ميلر" على هذه الأحداث "فترتان من حياة والدي كانتا الأشد تأثيرا عليه، فقد كان يتعلم ويخرج من كل مأزق بشكل ما بل ويكون دافعاً ايجابياً له ليزيد في جهده، اما الأولى فهي وفاة والدته "فلورا" والتي أحس بالمسؤولية والذنب العظيم تجاهه، والثاني هو إضراب موظفيه، وليس الاضراب في معناه بل في شدة حقدهم وغرابة موقفهم وتجرؤهم على رجل قد وفر لهم عيشا كريما وكان أشبه بأب لهم وقاموا بخيانته بكل بساطة".

يرى محلليّ اليوم أن هناك أسباب عديدة لتصرف بعض الموظفين وتحالفهم المشؤوم مع "سوريل"، منها أن الرسام كان يجني 300 دولار اسبوعيا بينما يجني عامل التحبير 18 دولار اسبوعيا، ومنها أن والت قام بتوظيف أناس لم يبدعوا بنفس مستوى البعض، ولكن بالنهاية، لم يكن والت عمهم او ابيهم، بل كان رئيس يبحث عن عاملين عنده، ولم يستطيع - كأي انسان - ارضاء الكل في نفس الوقت.



امريكا الجنوبية

وفي تلك الفترة، تقدمت حكومة الولايات المتحدة الأمريكية الى والت ديزني وفنانيه، وكانوا يريدون أن يمثلهم والت (بحكم مكانته العالمية المرموقة) في زيارة ثقافية لحسن النوايا، وقد استغلت الحكومة الأمريكية شعبية والت في تحسين علاقاتها مع جنوب أمريكا الذي بدأ التأثير النازي يظهر على أجزاء منها، رفض والت مبدئيا العرض، ولكنهم عادوا اليه بإقتراح أن يذهب لكي يعمل افلاما عن هذه البلدان، وافق والت بصدر رحب واختار معه ثمانية عشر كاتبا ورساما وفنانا للخلفيات وموسيقيين فأصبحوا كالإستديو الصغير مرافقين له وزوجته، وكان من أفضل الأمور بالنسبة لوالت أن الحكومة تكفلت بإنتاج هذه الأفلام وضمان الدخل على والت وموظفيه، كما تكفلت بالرحلة نفسها، وقد طلب البنك افادة من الحكومة بأن اموالهم سترجع، فردت عليهم بأنها لا تضمن رجوع المال ولكنها "ستقامر على والت!".

كان في الأربعين من عمره وكانت زوجته ليلي في الواحد والأربعين، وكانوا يرتدون الحلة الرسمية في انتظار وصول طائرتهم الخاصة مع الصحفيين، فركبوا الطائرة مع العاملين في الإستديو وطاروا بهم الى مدينة "ريو دي جانيرو" في البرازيل، وكان والت وزوجته مرحين يقفزون كالأطفال من نافذة الى نافذة، ولكن مهمتهم كانت جدية أكثر مما توقعوا، فالحكومة تدفع أكثر من نصف مليون دولار ويجب اتمام المهمة على اكمل وجه فالولايات المتحدة كانت حريصة على كسب التحالف والود مع البرازيل لتنضم معهم ضد المانيا في الحرب الكبيرة.

سكن والت في فندق "قصر كوباكابانا" الفاخر، فذهب في زيارات رسمية لإكتشاف البلد مع فريقه، فنراهم في الصور يتذوقون الأكل البرازيلي ويمشون على شواطئها الخلابة ويرقصون مع أهالي البلد الرقصة المعروفة بـ"السامبا" طول الليل على ايقاع الطبل الرنان، وقد تشربوا الثقافة اللاتينية على أجمل وجه، وانشغلوا يوميا بالزيارات ولقاء الشخصيات الرسمية وحضور مآدب العشاء التي لا تخلو من عروض مذهلة وشخصيات سياسية معروفة ومهمة، ولكن كما يتذكر أحد العازفين البرازيليين في تلك المأدبة الباهرة "ليسوا أهم من والت ديزني!!".

كان الجو جميلا، وكان الليل طويلا، وكانت المهمة تتم بالطريقة الصحيحة وتسير الخطة ضمن مسارها، فلم يتصور والت شعبيته الكبيرة لدى هؤلاء الناس، بل وانه شك في تعيينه كشخص للعلاقات العامة، ولكن هذه الشكوك تبددت حين لحظة وصوله، فقد استقبله الشعب بكل حميمية وتقرب واحترام، بل وانهم عظموه اكثر من بعض الشخصيات الحكومية التي رافقته الى مآدب العشاء والنـزهات.

بعد الإنتهاء من "ريو دي جانيرو"، توجه والت وفريقه الى "بوينس آيرس" في الأرجنتين، فودع البرازيل وأهلها ومن ثم تم إستقباله في المدينة بشكل أكبر وباحتفالات لا تنتهي وتجمهر الصحفيين الذين انهمروا عليه لحظة افتتاح باب الطائرة، سكن الجميع في طابق واحد بل وفي جناح مخصص لهم في فندق "الفيير بالاس" في حي راق، وقد نصب لهم الفندق غرفة كبيرة كاملة الإضاءة لنصب استديو صغير مليء بالرسومات المعلقة وبيانو للموسيقي المرافق، ولم تخلو هذه

الغرفة من الزوار المعجبين، والفنانين المحليين، والشخصيات الصحفية الشهيرة.
وقد كثرت تصويرات فريق ديزني خلال رقصة "المالامبو" الشعبية الشهيرة، فشعروا أنها الفرصة المثالية لدراسة الثقافة اللاتينية مع التسلية أيضا، يتذكر أحد الراقصين الأرجنتيتيين في ذلك اليوم القديم وقد هرم الآن ولكنه يتذكر والت بشكل خاص "لقد احببت ذلك الرجل، مع أنني لم أتكلم لغته ولم يتكلم لغتي، استطعت أن أميز أنه كان سعيداً جداً وقد كان يمازحني وأنا اعلمه".
وفي الأيام القادمة، تعددت زيارات والت ونـزهاته الرسمية لأرجاء البلد، كان والت يبقي مسافة بينه وبين الصحفيين، فقد ترك لديهم الإنطباع الشهير وهي الصفات التي عُرف بها من طيب وخلق حسن ومرح مع عدم التصنع او التكلف، مما ذكرهم بشخصية مّا، فشبهه الصحفيين بميكي ماوس، وهو فعلا ميكي ماوس!
وفي أحد الأيام، حل والت ديزني ضيفا خاصا على مدينة بعيدة عن العاصمة وتم اعلان عطلة رسمية لطلاب المدارس الذين تجمعوا عند قاعة السينما لحضور افتتاح "فانتازيا" بحضور والت، كما جهزوا له الأغاني من فيلم "سنووايت" التي قدمتها الفرقة الرسمية لهم وتم التكريم بتقديم باقة ورد كبيرة، وقد كانت بادرة مؤثرة لوالت من قبل الأطفال الذين يحبونه ويبجلونه، فقابلهم وقد كانوا اكثر من ألف طفلا وطفلة ورغم قوله في البداية انه سيبقى لمدة عشر دقائق ومعهم الا أن جلوسه تعدت الساعة.
كان واضحا ان الارجنتين قد تأثرت بمجيء ديزني أكثر من أي حدث آخر في العالم، فإمتلئت الشوارع بلوحات الترحيب وملأ وجه والت أغلب الصحف الرسمية والمجلات وقد تحسنت فعلا العلاقات بالولايات المتحدة الأمريكية وتم طرد السفير الألماني لاحقا!
وفي هذه الفترة، أرسل روي في تلك الأثناء رسالة مؤسفة ينبئ والت بأن أبيهم "الياس" قد توفي، فلم يستطع والت تدبير وسيلة للعودة فالحرب تتفجر ولم يكن من السهل الرجوع من بلد لآخر مثل اليوم، وعندما علم الصحفيين الأرجنتيتيين بهذا الخبر قاموا بتقديم العزاء لوالت، الذي انبهر من حسن نيتهم ومودتهم له حتى شاركوه في احزانه مع أنهم قد تعرفوا عليه منذ يومين.
لبس والت وفريقه "الغاوتشو"، وهو الزي التقليدي الأرجنتيني، واستمرت الحفلات والمناسبات المرحة والثقافية، ودعي والت ديزني كضيف شرف في كل مناسبة تمت إقامتها مع السكان المحليين ورواد المجتمع الأرجنتيني اللطيف.
بعد الوداع المحزن، حلق والت وفريقه الى بحيرة "تيتي كاكا" في تشيلي ثم الى مدينة "ميندوزا"، وكانت المناظر الخلابة تحيط بهم، فأحاطهم الإلهام من جميع الجهات، فذهب الفنانين الى الأرجاء المحيطة للرسم والتخطيط والكتابة والتأليف، تغيرت حياة بعض الرسامين الى الأبد، فنمت وتطورت اساليبهم الفنية وأخذت مجرى متعلق بشخصياتهم أكثر وهذا ما يميز ديزني، بحيث يتجمع الناس وخبراتهم فيخرجوا بأفضل مُنتج.
بعد أيام، تحرك الفريق الى العاصمة "سانتياغو" في أجمل رحلة فوق سلسلة جبال "الأنديز"، ويصف الفنانين هذه الرحلة بالإلهام الأقصى، لجمال ما رأوه، وقد

بقوا في تشيلي لخمسة أيام فقط تخللتها رحلات استكشاف ونـزهات عديدة ومؤتمرات صحفية وحفلات ثقافية، وتم استقبال والت عند طائرته من قبل أكثر من 500 شخص من مواطنين وصحفيين ومرحبين، ويتذكره السكان بابتسامته العريضة وشخصيته المرحة، فلم تكن زيارة رسمية فحسب، بل زيارة ثقافية يتحاور فيها الطرفين للإشتراك في الفن والفكر ودمج وتقريب الحضارات لبعضها البعض.

رجع الفريق الى الإستديوهات ليبدؤا العمل على فيلمي "Saludos Amigos" أو "مرحبا يا أصدقاء" بالعربية وفيلم بعده اسمه "The Three Caballeros" أو "السادة الثلاث"، وهو فيلم يحكي قصة الببغاء البرازيلي "خوسيه" و"دونالد دك" ومغامراتهم في الثقافة البرازيلية، ومن ثم يأتي بندق أو "جوفي" في مقطع الأرجنتين ليرقص مع حصانه ويغامر، وثم تأتي شخصية الطيارة الصغيرة التي تحوم أرجاء تشيلي وتحمل رسالة، كان الفيلم وصلة التقارب الأساسية أو كما قال والت "كنا نحاول أن نصنع فيلم يرضي الأمريكتين، ليقترب جسر الثقافات بين الشعبين"، وهذا ما أرادته الحكومة الأمريكية وما أراده الرئيس "فرانكلن د. روزفلت" الا وهو التقرب من هذه الشعوب والتودد لهم لكي يتحالفوا معهم على الصعيد السياسي، وهذا بالضبط ما حصل لاحقا، وقد اثرت هذه الزيارة وخطوة الحكومة الذكية في استغلال حب الناس لديزني وإسمه ومنتجه في العلاقات بين هذه البلاد الى هذا اليوم فأنتجت في فيلمين كلاسيكيين يقدرها الجانب اللاتيني والأمريكي على حد سواء.

ورغم أن والت لم يقدر مكانته العالمية بشكل صحيح عند إختياره، إلا وان هذا تغير عند رجوعه الى الإستديو المضطرب من الأحداث السابقة، ويرى العديد من التاريخيين أن هذه الرحلة أنقذت والت من نفسه لأنه لم يتحمل ضغوطات الاستديو وصراعاته ولم يكن مفر منها الا هذه الرحلة التي استغرقت ثلاثة أشهر جميلة قضى فيها أوقات مفيدة لوطنه ولنفسه، وقد استمتع والت باكتشاف الثقافة اللاتينية العريقة وقوله عنها: "كما ارى، ثقافة الشخص تمثل قيمه ومبادئه التي يبني عليها حياته، لذا يكون الشخص مثقفا اذا طبق ما هو جميل في الحياة ورمى ما هو مزيف وقبيح، واعتقد أن الحرية أهم مكون للثقافة".



بيرل هاربر

بعد أن هدأت وتيرة الحرب، هجم اليابانيين على القاعدة العسكرية الأمريكية في ميناء "بيرل هاربر" فدخلت الولايات المتحدة الأمريكية الحرب العالمية الثانية، وانتقل عناصر من الجيش الأمريكي الى استديوهات والت ديزني لحماية قاعدة عسكرية قريبة منهم، وللتعاون مع ديزني في صناعة الأفلام التشجيعية التي تهدف لرفع معنويات الجيش الذي يحارب في الخارج، وقد اضطر والت للموافقة لأنها الطريق الوحيد للنجاة، وبعد صناعة الفيلم الشهير والبسيط "دمبو" (Dumbo) الذي لم يتعدى الساعة والذي يعتبر أقصر فيلم في التاريخ، ونجاحه الكبير وتكلفته البسيطة، أصبح لدى والت المال الكافي للصمود، وقد تخلص من رؤوس الفتنة في

الإستديو وبقي معه المخلصين منهم، ولكن مع الضغوطات وتحطيم كل ما كان يحلم أن يحققه في مجال الأنيميشن الفني الرائع،ُ قلب الإستديو على رأسه لكي ينتج أفلاما عسكرية تامة قد تعتبر اليوم غريبة، ويمكن مشاهدتها عبر موقع "اليوتيوب"، ولكنها كانت ضرورية ومقبولة جدا في زمنها.

على المستوى الشخصي، بقي والت سعيدا جدا مع ابنتيه الصغيرتين، فكان يجلبهم الى الإستديوهات في اخر الإسبوع وقد كان أشبه بالملعب لـ"دايان" و"شارون"، حيث يدللهم أبيهم الرئيس ويلبـي رغباتهما، فعلمهما قيادة الدراجات والتزلج وغيره، فكان الاستديو ملكهما لكي يركضا ويلعبا فيه كيف شاءا، لقد كان اباً متميزاً ويوصل بناته الى المدرسة كل صباح الى أن أخذت "دايان" رخصة قيادة السيارات وبعدها استمر بتوصيل ابنته "شارون" للسنتين القادمتين، وكانوا يمتلكوا منـزلا جميلا واسعا في تلال "هولمبـي" جنوب كاليفورنيا مع كلبة جميلة من نوع البوودل اسمها "داتشس" ولحقتها كلبة أخرى من نفس النوع اسموها "لايدي".

ومن ضمن الشائعات التي دارت في ذلك الزمان والتي تمتد الى خرافات يومنا هذا، أن والت ديزني معادي للسامية، وأنه يكره السود، وأنه ماسوني بل وصنفوه بأنه من المرحلة الثالثة والثلاثين وأنه يعمل "للشيطان" لتحقيق الأجندة الماسونية الخ، أما بالنسبة لتهمة معاداة السامية وكره السود، فبشهادة موظفيه اليهود والسود وخصوصا "جو غرانت" والأسطورة "فلويد نورمان" أن والت "لم يكن عنده أي نوع من الكبرياء والغرور، اذا كنت انسانا جيدا فسيحبك مهما كان عرقك او دينك او لونك".

اما بالنسبة للتهمة الماسونية المدعومة بـ"أدلة" من قبل العرب وغيرهم في الانترنت من مشاهد وتلميحات غير لائقة تمت في والت أو في غيابه عن الاستديو، فيمكن للمستخدم شخصيا سؤال مؤسس ورئيس قسم الارشيفات عند شركة ديزني "دايف سميث" عبر موقعه الشخصي الذي بدوره ينكر إنتماء والت لهذه الجماعة وأكد نسب الشائعات هذه له بعد وفاته لعدة أسباب ولعدة مرات، يردَّ والت بنفسه على من يشك بأن افلامه تحتوي على مدار سري مدمر بمقولة بسيطة "اني أصنع الترفيه، ولا شيء أكثر".

ومن الشائعات المثيرة للسخرية أن جثة والت ديزني محفوظة بالثلج، وانه مجمد، وهذه الشائعة الشهيرة قد نمت (خصيصا عند الغرب) الى اسطورة يصدقها الجميع، وفي هذه الشائعة نستطيع تمييز حب الناس لوالت حيث انهم لا يريدون فقدانه فيطمئنون بوجوده، ولو انه متجمد!.



آفلام حية

مع توقف انتاج افلام الأنيميشن الطويلة واكتفاء ديزني خلال نهاية الأربعينات بالأنيميشن القصير لكن المبدع والخلاق، أراد والت الشروع في مجالات جديدة ومختلفة، ومما لم يجربه والت هو الأفلام الحية، أو الافلام العادية التي قد تتخللها مشاهد كرتون، خالفه الرأي روي واراد المحافظة على المستوى المقبول الذي كانوا فيه والتراجع عن المشاريع الكبيرة، فبعد الإضراب وسنين الحرب وانقطاع الرزق والإنهاك بالديون بدأ ديزني يعود شيئا فشيئا، فاراد التريث وعدم التعجل والتورط مع البنوك مرة أخرى، لم يطاوعه والت فنشبت خلافات ومقاطعات بين الأخوة، وأقدم والت كعادته على أفكاره الخاصة.

لم تكن خبرة والت في هذا المجال كبيرة، ولكنه كان حلما يراوده منذ ذلك اليوم الذي وصل فيه الى ولاية كاليفورنيا، بأن يخرج الأفلام، وقد كان بارعاً في ذلك كما هو واضحا، ولكن لم يتعامل مع هذا المجال مباشرة، ولكنه علم ان نوعية افلامه العادية يجب أن تساوي نوعية أفلام الانيميشن العالية، فأراد ان يتميز اسمه الساحر بكل ما هو ممتاز وذو نوعية لا يُعلى عليها، فقاد مشاريعه على هذا الأساس، وكان لا يمانع من الصرف والتعامل مع البنوك اذا كان سيصل الى ما يريد وبذلك يحقق الرضا لنفسه ومع المشاهد، فبدأ والت خطوته الاولى في مسيرة الأفلام الحية.

أخذ والت خطوته الأولى من خلال البدء بتصوير فيلم يدعي "Song Of The South" أو بالعربية "أغنية الجنوب" إستناداً الى الكتب الكلاسيكية للمؤلف "جول تشانلدر هاريس"، ومن إسهامات والت للأفلام التي لم يعرف بها الكثير هي استخدام لوح القصة المخصص للأنيميشن وتطبيقه في الأفلام العادية، فيُخطط للفيلم بالرسم وتُضاف مشاهد وتمحى اخرى وغير ذلك، وقد دارت قصة هذا الفيلم عن العم "ريمس" وحكاياته الشيقة للولد "جوني" في مزرعة جده بولاية "جورجيا" جنوب الولايات المتحدة الأمريكية، وكانت القصص عن أرنب ودب وثعلب، يظهرون من خلال خمس وعشرين دقيقة من الأنيميشن التقليدي الساحر، حاز هذا الفيلم مع طاقمه المكون من نخبة مصوري وكتاب هوليوود على جائزة الأوسكار لأفضل أغنية، كما فاز الممثل "جيمس باسكيت" بجائزة أوسكار فخرية وهي الأولى التي تعطي لرجل أسود في عام 1948 (على خلاف ما يُعتقد بأن الممثل المعروف "سيدني بواتتيه" هو أول رجل اسود ينال الجائزة في العام 1964).

كجزء من التفرعات في المجالات التي أرادها والت للإستديو، في خطوة جريئة وغير مسبقة، أرسل والت الزوجان "ميلوت" للذهاب الى ولاية الآسكا في شمال الولايات المتحدة الأمريكية وتصوير حياة الحيوانات الطبيعية هناك، خصوصاً الفقمة، فعادوا بعد ثلاثة أشهر من التصوير المكثف للفقمة في بيئتها الطبيعية، وهو ما مثل إبداع والت ديزني في شتى الطرق ونرى تميز تفكيره وصواب رأيه، فقد ابتكر شخصياً نوعاً جديداً من الأفلام من يتلخص في تأليف نص للقصة وحبكة خاصة بالشخصيات التي تظهر على الشاشة من بين الآف من اللقطات، بل وأن الموزعين لافلام ديزني رفضوا التوزيع مبدئيا لغرابة نوع الفيلم، فهل هو وثائقي أم كوميدي أم فيلم عن الطبيعة؟، كان في الحقيقة القليل من هذا مع التسلية، وبعد

نجاح الفيلم على الصعيد المحلي، حصل فيلم "جزر الفقمة" (Seal Island) على جائزة الأوسكار لأفضل وثائقي في نفس العام، مؤسسا بذلك أفلام الحياة البرية التي اتخذت هذا المنهاج، ونرى نفس فكرة والت تطبق اليوم في فرع محبب لدى شركة ديزني اليوم وهي "ديزني الطبيعة" (Disneynature) بحيث أنتجت افلاما ناجحة مثل "الأرض" (Earth) و"البحار" (Oceans) و"القطط الأفريقية" (African Cats) واحدثها "الشمبان-زي" (Chimpanzee).

من خلال ابتكار والت لهذه السلسلة، تأكدت قدرة والت على ايجاد التسلية في اي مجال، وتأكدت عبقرية هذا الرجل الغير معترف بها وللأسف في يومنا هذا، فلا يقدر الجيل الجديد جهود والت وشغفه بالتسلية المطلقة لكل مستفيد والتي يمكن الرجوع اليها للفائدة التاريخية ولكل من يرغب في استكشاف عالم الطبيعة حول العالم، يقول والت ديزني عن هذه السلسة القيمة من الأفلام "لم نستسلم للرغبة الملحة في صنع شخصيات شريرة أو طيبة من الحيوانات التي تم تصويرها لسلسلة الحياة البرية، بل وضعنا اعتبارا خاصا لحكمة تصميم الطبيعة وقد حاولنا أن نفهم عالمهم (الحيوانات) الخاص وليس بمعايير الإنسان، تقدم افلامنا هذه تسلية مثيرة بأسلوب تعليمي وقد لعبت دورا عالمياً كبيراً في فهم الطبيعة من حولنا، كما اثبتت أن الواقع قد يكون مثيرً أكثر من الخيال، وأن الحقيقة اجمل من الخدع، وقد أنارت بصيرة المشاهدين لجمال العالم الخارجي وزادت في رغبة الناس في المحافظة على هذه الممتلكات الطبيعية التي لا تقدر" كما عبر عن سعادته بتلك الأفلام قائلا "في كل سنيني بصناعة الأفلام، لم أشعر بالرضا او بالفائدة في مجال الترفيه والعمل بقدّ ما شعرت به في صناعة أفلام الحياة البرية".

وقبل الدخول في الخمسينات، وهو أهم عقد في حياة والت ديزني لما شملته من توسعات وتغيرات سارة عليه وعلى منتجه وموظفيه، ندقق في مسيرة والت ديزني الذي بدأ من الصفر وحقق العديد من الإنجازات الخالدة، ها هو يقف على باب الإنتصار مجددا والشهرة الأبدية ولكن بطريقة مختلفة وعلى مرحلة أوسع بكثير، مرحلة ضمنت خلود إسمه في التاريخ، بالإضافة الى ما حققه سابقاً، فقد تصدر عرش الترفيه الى الأبد، وصنع وظائف عديدة وأفاد وطنه من خلال مشاريعه الضخمة، في حياة والت ديزني مصدر للإلهام والدروس والعبر، ويكون أحمقا من لم يتعلم منها ويطبق جزء من مبادئها الإيجابية في حياته الخاصة.



الأفق

يتطلع والت دائما الى الأفق، وكان مكتسباً الخبرات والهوايات طيلة مسيرته، ومن الهوايات التي لم يكن لها تفسير، هو ولعه بالقطارات منذ الطفولة ومنذ تلك الأيام كان يعمل في سكة الحديد القريبة من مزرعتهم، كان يبني بمساعدة أبيه مجسمات لقطارات رآها وتذكرها، كما كان خاله "مايك" مهندس للقطارات البخارية وكان يأتي لزيارتهم وهم أطفال، وقد تفسر هذه الأحداث هوس والت بالقطارات وشغفه بتصميمها وركوبهما كما أحب والت بالتصميم الداخلي للقطار، وكان يستمتع بسماع اصوات الصافرات وأصوات تحمية القطار وصوت الرجل وهو يصرخ "على المتن جميعا"، يجد والت والملايين غيره المتعة في خلق عالم مصغر واستخدام المخيلة للإستمتاع بها مع العائلة والأصدقاء، وأحب فكرة المواصلات المبدئية، وعند انتقالهم الى المنـزل جديد في تلال "هولمبـي" عندما بنى والت منـزل أحلامه، أراد تركيب قطار مصغر في الفناء الخلفي، إلا أن سكة الحديد لم تتوافق مع مخططات "ليلي" لتشييد حديقة جميلة مليئة بالأزهار.

وقد بدأ والت فكرته هذه عند دعوته الى منـزل الرسام الكبير "وارد كيمبل" احد رجال ديزني التسعة، فانبهر والت عندما علم أن "وارد" وزوجته كانوا اول من حصل على ترخيص رسمي لإقامة سكة حديد كاملة وقطار بخاري بأكمله في فنائهم الخلفي!، وبالفعل أعجب والت بتلك الفكرة وركب القطار وحاول تحريكه ووضع الفحم والقيام بشتى المهام فاستمتع بذلك كثيرا وقرر انه سيبني سكة حديد خاصة به، ولكنها ستكون 1/8 الحجم الحقيقي للقطار.

عمل لمدة طويلة على هذا المشروع مع مهندسين من الإستديو، ولكن لم يعمل أحداً بقدر عمل والت نفسه، فبنى له معمل صغير على الطراز الكلاسيكي البسيط يتشابه مع المعمل الذي كان في مزرعتهم وهم صغار، وعدل والت مسار السكة لكي لا تتداخل مع أزهار "ليلي"، وأطلق والت على قطاره الصغير اسم "ليلي بيل" في تحية الى زوجته المحببة، وقد كان فنائاً خارجياً مميزاً لم يكن لأحد غيره، وقضى والت وعائلته وزواره الكثير من الأوقات السعيدة والذكريات الغالية على هذا القطار.

ومهما برز نجم والت واشتهر إسمه وازدادت مكانته، بقي ذوقه بسيطا، وقد اشتهر والت بأخذه دائما عبوة الفاصوليا والفلفل الحار، وربما تجده في لندن أو باريس ولا تخلو حقيبته من هذه العبوات الذي كان يضعها ويضيف اليها الجبن والخبز والبسكوت لاحقاً، بل إن موقع ديزني الرسمي اليوم يحمل وصفة "والت" بالفلفل والفاصولياء التي اشتهر بها، لم يكن يحب التواجد في الدوائر الإجتماعية السينمائية ومشهد الحفلات المكتظ بنجوم هوليوود في ذلك العصر، بل كان يفضل الرجوع الى زوجته وبناته وطباخته العجوز "ثلما" التي أحب روح دعابتها الساخر والتي تشاركه التدخين بشراهة.

هذه البساطة والتواضع هي كما يعتقد الكثير سبب تطور أفكار ديزني وسبب تواصله المباشر مع الناس، فإنه في فكره الخلاق نظرة غير عادية لجميع الأمور، ويتذكر "بيتر النشوو" (Peter Ellenshaw) الذي قدم من بريطانيا للعمل مع والت

تكراره لمناداة والت بـ"السيد ديزني" وتكرار رد والت عليه "اسمي والت"، "انت بيتر وانا والت!"، وقد كان يرى في كل شيء جانب لم ير احد غيره، وهذا يفسر ابداعه في مجالات تم اكتشافها واكمالها، وما أن يأتي ديزني حتى يضيف سحره ويحولها الى الأفضل بشهادة الأغلبية من الجمهور والعامة من الناس.



ديزني لاند

يقول والت ديزني "يوم السبت هو يومي مع بناتي "دايان" و"شارون" عندما كانوا اطفال، فنقضي الوقت معاً، ونحاول أن نذهب الى مختلف أماكن الالعاب، فكانا يلعبان وأنا أجلس على المقاعد وآكل الفول السوداني، وكنت أشعر بالملل، وأحسست آنذاك أنه يجب أن يبنى شيئا، يجب أن يبنى مشروعا ترفيهيا يستمتع الأهل والأبناء فيه على حد سواء"، كانت هذه أول شرارات الفكرة الثورية، الفكرة الساحرة الخلابة التي غيرت معنى الترفيه والتسلية والمرح الى الأبد، الفكرة التي أنشأت اكثر الأماكن سحرا وخيالا في العالم، الفكرة التي سحرت الصغار والكبار منا، الفكرة التي إسمها "ديزني لاند".

واليوم، عند بوابة ديزني لاند سيجد الزائر لافتة كبيرة كتب عليها الشرط الوحيد لدخول متنـزه ديزني لاند وهو "أن تترك خلفك اليوم وتدخل إلى عالم الأمس والغد وعالم السحر والخيال"، فأمامك الفرصة الأكيدة لإيقاظ الطفل الذي في داخلك وتجعله ينطلق الى عالم الخيال والروعة، ما عليك إلا أن تغمض عينيك وتخطو أولى خطواتك إلى عالم ديزني الخيالي، ففي ديزني لاند افعل كما يفعل الجميع، إنهم ينطلقون للاستمتاع بكل الألعاب والدخول في إطار فيلم سينمائي كرتوني حقيقي يحمل توقيع والت ديزني الخالد.

البوابة هنا تفصل بين عالمين، عالم الحقيقة بكل ما يحمله من صراعات ولهث وراء لقمة العيش، وعالم الخيال بكل ما يحمله من مثالية وهدوء وجمال وشخصيات ساحرة، فمنذ الخطوة الأولى، تجد نفسك في مدينة تعلوها الابتسامة والسعادة، ويقابلك الشارع الرئيسي (Main Street, USA) الذي يرمز للمدن الأميركية في بداية القرن العشرين بالألوان المبهجة للمباني الخشبية، ورائحة فطيرة التفاح الأميركية الشهيرة تفوح من المطاعم المنتشرة على طول الطريق، إضافة إلى المحال المتعددة التي تبيع الألعاب والهدايا التذكارية والقبعات التي تمثل شخصيات "ميكي ماوس" و"ميني ماوس" و"بندق" و"بطوط" وغيرها. ويمكنك أن تركب القطار لتجوب معه كل المدينة الساحرة من على ارتفاع كبير.

بعد الشارع الرئيسي، عليك أن تختار طريقك وأولوياتك في الألعاب، فالمدينة تنقسم إلى أربع مناطق رئيسية؛ منطقة الغرب الأميركي (Frontier Land) فتدخل إلى عالم الكاوبوي والهنود الحمر فتجد أمامك نموذجا طبيعيا للجبال الأميركية التي كان الأميركيون الأوائل يستخرجون من باطنها الذهب والفحم، وتنتقل إليها من خلال عربات تمثل العربات المستخدمة في تلك الآونة، كما تنتظرك أيضا رحلة أخرى على ظهر المركبة البخارية الكبيرة "مارك توين" أو "مولي براون" التي تعمل بالبخار لتنقل رواد ديزني لاند في رحلة نهرية تمثل نهر "فار ويست" حول جزيرة صغيرة لتصل بهم إلى البر الآخر.

بعدها، قف في الطابور لتدخل إلى منـزل الأشباح، فكل الألعاب في المدينة بالطابور حتى السلام على الشخصيات الكارتونية الشهيرة مثل "ميكي ماوس" و"بندق" و"بطوط" و"سندريلا" و"ويني دبدوب" يجب أن تقف في طابور المعجبين من الأطفال والكبار، ولها أيضا مواعيد محددة وفقا للخريطة التي تحصل عليها عند

دخولك "ديزني بارك".
يعد الطابور إلى منـزل الأشباح طويلا بصفة دائمة، فهو يجتذب الزوار بطابعه الفيكتوري وغموض الرحلة داخله بعناصرها المثيرة، فعند دخولك تقف في غرفة مغلقة من جميع الجهات وتهبط بك الغرفة إلى أسفل لتبدأ الرحلة في عربات مجهزة للمرور وسط الأثاث القديم والإضاءة الخافتة والصور على الحوائط التي تبدو أن أشباحا تتمثل في الصور، والمؤثرات الصوتية والضوئية التي تجعلك تتخيل ظهور أشباح وطيرانهم فوق رأسك وحولك ثم اختفاءهم.
لا بد أن تقودك قدماك إلى المدينة العربية في القسم الخاص بأرض المغامرات (Adventure Land) حيث النخيل العربـي ورائحة التوابل والألوان الدافئة والتصميمات المستوحاة من البناء الشرقي وحكايات "ألف ليلة وليلة" ومغامرات علاء الدين، حيث تدخل في عالم أسطوري إلى قصة "علاء الدين والمصباح السحري" لتحقق أحلامك من الثراء والمال والمجوهرات، بعدها تدخل إلى أجواء أفريقيا بالفلكلور الأفريقي والملابس المزركشة، ويقدم عدد من الفنانين الأفارقة رقصاتهم المشهورة ويدقون على الطبول ويغنون أغانيهم الراقصة. وبعد تلك المغامرات العربية والأفريقية، ننتقل معك إلى المغامرات الأميركية لـ"إنديانا جونـز" في رحلة مغامرات إلى معبد اللؤلؤ، وللدخول إلى هذه المنطقة، عليك أن تغامر بعبور الجسر الخشبـي المعلق الذي يظهر دائما في أفلام "إنديانا جونـز" فوق بحيرة عميقة، لتصل إلى المعبد في رحلة مليئة بالمغامرات حيث تسير العربات بالزوار في رحلة مماثلة لرحلات جونـز تتساقط فيها الأحجار وتصعد العربات وتهبط بسرعات مفاجئة، وثم إلى "كهف روبنسون كروزو"، وهي القصة الأميركية الشهيرة لبحار أمضى حياته في كهف بجزيرة معزولة عن الحضارة والمدنية، فاضطر إلى خلق أدواته البدائية لتمكنه من الحياة برفاهية في ظل تلك الأجواء البدائية، تقع المغامرة الكبرى الآن في منطقة قراصنة الكاريبـي ؛ حيث ترسوا إحدى سفن القراصنة بأشرعتها الشهيرة وإلى جوارها تكوين صخري ضخم لجمجمة إنسان، تحملك المراكب فوق صفحة مياه هادئة داخل مغارة القراصنة لتشاهد على الجانبين المعارك التي خاضها القراصنة وهم يتقاتلون ويتقاسمون الغنائم، وهي تماثيل "الأوديوآنيمترونيكس" (Audio-Animatronics) بحيث تمت صناعتها بحرفية عالية حتى تبدو حقيقية ومن خلفها المؤثرات الصوتية والسمعية والبصرية عالية التأثير (و هذا احدى اختراعات فريق والت الشخصي تذكر لاحقاً).
بعد كل هذا، أغمض عينيك وألق بعملة فضية في مياه البحيرة الصغيرة أمام قصر الجميلة النائمة لتتحقق أحلامك ؛ فأنت الآن في أرض الأحلام أو الفانتازيا (Fantasy Land) وأمامك القصر الرائع لبطلة قصة "الأميرة النائمة" بلونيه الوردي والأزرق وأبراجه العالية التي تتحدى السماء بجمال نوافذها المزخرفة بالألوان والزجاج المعشق. لتدخل أيضا إلى رحلة "بيتر بان"، والفيل الطائر "دمبو" حتى عالم العجائب مع "أليس في بلاد العجائب"، وتدور بك عربات الشاي الضخمة وتشاهد الأقزام السبعة مع "سنووايت"، وفي هذا المكان تبعث مدينة ديزني برسالة بسيطة واضحة التأثير للعالم ؛ ففي مدخل منطقة الفانتازيا يظهر مجسم للكرة

الأرضية يعلوه مركب يضم عددا من الأطفال من جميع جنسيات العالم يحملون أعلاما مكتوبا عليها: "إنه عالم صغير". ومن حولها أعلام أخرى بمختلف اللغات (من ضمنها العربية) تقول إن "القارات تتحد عندما يتحد أطفال العالم.. أنه مطلب بسيط للسلام والمرح".

في أرض الاكتشافات عالم بديع، إنه عالم التكنولوجيا واكتشاف النجوم والكواكب والمجرات، ففي إحدى ألعابه تدخل إلى سينما الأبعاد الثلاثية وترتدي النظارة الكبيرة لتشاهد فيلما عن أحدث الأجهزة العلمية من تكبير وتصغير لحجم الإنسان، وبعدها لعبة أخرى إلى عالم الفضاء، حيث يستقبلك إنسان آلى (روبوت) يقودك إلى غرفة محاكاة تتحرك بك أمام شاشة ضخمة وإضاءة ضعيفة، لتشعر كأنك في سفينة فضاء تصارع من أجل الهروب من وحش فضائي مفترس وتصطدم بالنجوم في طريقها للفرار، أما الآن فقد مضى الوقت سريعا وحانت الساعة الخامسة وهو وقت المتعة الحقيقية ومشاهدة الموكب الشهير لكل الشخصيات الكارتونية وكل القصص الشهيرة من "آليس في بلاد العجائب" إلى "الجميلة والوحش" الى "الأسد الملك"، وغيرهم فيبدأ الموكب من القصر الباهر وينتهي عند أرض الفانتازيا في المكان الذي يصطف الزوار على جانبـي الطريق ليلتقطوا الصور التذكارية، وتتخلل الموكب رقصات مختلفة وألعاب سيرك وشخصيات والت ديزني المختلفة، تتضاعف المتعة عندما يتضافر السحر مع التكنولوجيا الحديثة، فعروض الليزر التي تقدمها ديزني لاند على صفحة مياه نافورة ضخمة تشعرك أنك في عالم آخر، ففي الساعة الثامنة مساءً تبدأ عروض الليزر وألعاب النار على صفحة البحيرة عند أرض المغامرات وتمر عروض للسفن تحمل شخصيات ديزني لاند والقراصنة على مسار البحيرة وترتفع مياه النافورات لتمثل شاشة كبيرة لعروض الليزر التي تعرض "ميكي ماوس" و"ميني ماوس" وشخصيات ديزني بصورة مجسمة كبيرة إضافة إلى الصواريخ الضوئية وألعاب النار التي تنطلق في السماء بإشارة من عصا "ميكي ماوس".



أفكار ومخططات

في نهاية الأربعينات وبداية الخمسينات، باتت أفكار الإنشاء تتبادر الى ذهن والت، ومن يرى ديزني لاند اليوم بشهرتها الكبيرة، وتواجدها في خمسة مدن حول العالم من باريس الى طوكيو الى هونج كونج والى فلوريدا وكاليفورنيا في الولايات المتحدة الأمريكية، لا يعلم بأن والت ديزني لم يقم باختراع هذا في مرحلة واحدة، بل تعددت المراحل والسبل الأولية.

بعد الدراسات المبدئية، وفي مطلع عام 1948، كتب والت مذكرة يفصل فيها "حديقة ميكي ماوس" (Mickey Mouse Park) في أرض صغيرة بجانب الاستديو، فطالما أراد لزوار الاستديو أن يحظوا بنوعا من التسلية، وشعر ان مجرد رؤية ناس يعملون دون عنصر حقيقي للترفيه كان دائما مخيباً للآمال، وصف في هذه المذكرة جو كرنفالي تقليدي، وجزء للشارع رئيسي، وجزء للتاريخ الأمريكي، وجزء يحتوي على قطار، على أن يقع على 11 فدانا عبر "محرك ريفرسايد" (Riverside Drive) القريب من الاستوديو في بربانك.

من هنا تطورت الافكار شيئا فشيئا، وكلما كبر المشروع كلما احتاج الى مساحة أكبر، وفي الوقت الذي كان يفكر والت ببناء منتزه، كانت معظم المنتزهات الموجودة أماكن قذرة وغير منظمة ولا يؤتمن على الأطفال فيها، ولكن في إحدى زيارات والت لأوروبا، وبالتحديد في مدينة "كوبنهاغن" عاصمة الدنمارك، ذهب والت الى منتزه "حدائق تيفولي" (Tivoli Gardens)، وفأدهشته نظافة المكان ولطافة العمال وأجواء الاحتفال وحسن الترتيب والأماكن الصغيرة للبيع والعديد من الأمور التي آلت الى ديزني لاند في النهاية، وعندما كان يدون الملاحظات سأله احدهم عن ما يفعل فقال والت "اني ادون الملاحظات عن شيءٍ لطالما حلمت به، وهو بناء مركز ترفيهي كبير لأطفال وعائلات امريكا"، وطبعا، لم يعلم والت أنه لن يسلي العائلات الأمريكية فقط، بل سيسلي العائلات في كل مكان بالعالم.

وكانت المشكلة الأكبر كالعادة، المال، وبمعارضة روي، الذي لم يظن انه كان من الواقعي ان تقفز شركة أفلام الى عالم المنتزهات الخيالية، رهن والت ديزني منـزله وتأمينه الشخصي لكي يبدأ بهذا المشروع، وبينما استطاع والت البدء بالمشروع بماله الخاص، لم يكن قادرا ماديا على بنائها، فرأى والت الحل بإختراع جديد أذهل الجميع يدعى بالتلفزيون.

كان معظم المنتجين في هوليوود متخوفون جداً من التلفزيون، وخائفين من الفكرة نفسها فلن تربح الأفلام في شباك التذاكر اذا استطاع المشاهد رؤيتها في المنـزل بالمجان، ماعدا والت ديزني، الذي كان بتفكيره المتميز يرى في التلفزيون جسر تواصل جديد مع العامة، ويظن العديد من محللي شخصية والت أنه لو كان حيا اليوم لكان أول من بادر بإستغلال المواقع الإجتماعية مثل "فيسبوك" و"يوتيوب" و"تويتر" للوصول للعامة، ولكنه مع ذلك لم يحب الظهور اعلاميا بنفسه ولكن احتاج للنقود فقط لتمويل مشروعه الكبير، ومع السنوات اعتاد على التقديم والظهور بكل أريحية أمام الكاميرات.

في بداية عام 1954، ظهر والت ديزني مع رئيس قناة "اي.بـي.سي" (ABC)

(التي اشترتها شركة ديزني في عام 1996 بقيادة "مايكل ايزنر" (Michael Eisner)) أمام التلفزيون لإعلان شراكتهم وتعاقدهم لإنتاج سلسلة تلفزيونية بتقديم والت كل يوم أحد تدعى "ديزني لاند" (تغير اسمها لاحقا الى "والت ديزني يقدم": (Walt Disney Presents) ثم الى "عالم والت ديزني الرائع بالألوان" (Walt Disney's Wonderful World Of Color)، بعد استمرار السلسلة الناجحة، تحول والت ديزني من منتج شهير للأفلام الى وجه منـزلي مألوف في طلته البهية وهو يقدم برنامج اسبوعي لأكثر من اثنى عشر عاما.

يتذكر المصورون والمخرجون تخوفهم الشديد من تصوير مقدمات البرنامج مع والت اسبوعيا، ويسودهم التوتر في أمر والت بفعل كذا أو كذا، وقد يتعثر ببعض الكلمات أو قد يخالفهم الرأي في فكرة معينة فيبدأ النـزاع بسهولة، كان والت يصور المقدمات في الصباح الباكر، لذا يجب أن يكون مخرج تلك الحلقة متأهبا من الليلة السابقة والا قد يوبخه الرئيس، لمدة ثلاث سنين، كان برنامج والت هو الوحيد من قناة "اي.بـي.سي" الذي تصدر قائمة أعلى خمسة عشر برامج من حيث المشاهدة.

من انجازات والت العظيمة التي لا يثمّنها الناس بالشكل المناسب هي إضافة الألوان الى التلفزيون، مع انها لم تكن موجودة في تلك الحقبة من الزمن إلا أنه كان ذكيا بما فيه الكفاية لإستيعاب انها فكرة ممتازة وانه يجب العمل عليها لذلك بادر بها وتضاعفت نسبة المشاهدة وتم تغيير اسم البرنامج الى "عالم والت ديزني الرائع بالألوان"، ومن ابتكارات والت الخالدة انتاج نادي "ميكي ماوس" (Mickey Mouse Club)، بحيث وظف أطفالا لكي يقدموا برنامجهم الخاص في ظل ديزني، كما أنتج "ديفي كروكيت" (Davy Crockett) الذي بدأ "حمى ديفي كروكيت" في منتصف الخمسينات من القرن الماضي فتم بيع أكثر من 300 مليون دولار من المنتجات التابعة لذلك البرنامج الذي يحكي قصة احد الشخصيات البطولية المعروفة في التاريخ الأمريكي.

ومن أحد مواهب والت الشخصية مهارته في إختيار الأشخاص المناسبين للقيام بأعمال قد يتخوفوا منها أو قد يظنوا انهم لن يفلحوا فيها وأنه ليس مجالهم الأصلي ولكنهم يبدعوا دوما بالنهاية، ولعل التفسير في نجاح ديزني الأساسي يكمن هنا، فكان يختار بعناية موظفين من الأنيميشن ويضعهم في مشاريع خاصة لديزني لاند، وقد يرى فيهم والت موهبة لم يروها في أنفسهم، يقول عنه إحد الفنانين الذين عملوا معه لفترة طويلة "عند الجلوس مع والت، أفكر في نفسي ما الذي يميز هذا الرجل؟! فهو رجل عادي، وفجأة يخرج بإقتراح ذكي جداً واتسائل في نفسي ؛ لما لم افكر أنا بهذا الإقتراح؟".

استوعب والت سريعا أن فكرته كانت أكبر بكثير من أن يضعها في أرض صغيرة على بعد شارع من استديوهاته، فقام وبعد النظر الى عشرات المواقع بالاستقرار على موقع مساحته مئة وستين فدانا في مدينة "آناهايم" (Anaheim) غرب "لوس أنجليس" في كاليفورنيا، تكونت أغلبية الأرض من مزارع للبرتقال، والتي تحولت وبعد أقل من عام الى "أسعد مكان بالعالم"، كما بنى فندق بلغ نفس مستوى

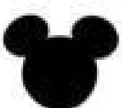
النجاح الا وهو "فندق ديزني لاند".

أحب والت المنتزه أكثر من اي شيء عمل عليه، فكان ينـزل صباحا قبل افتتاح المنتزه ويركب السيارة القديمة التي تستخدم بالعروض ويسير في أرجاء مملكته، وكان يعتقد الناس بأنه مجنون ولكنه وبكل بساطة كان يلعب بألعابه ويستمتع، وقد آمن دائماً بأن ديزني لاند لن تنتهي، وأنها ستظل تتطور على خلاف الفيلم الذي منذ أن ينتهي منه لا يستطيع إصلاحه أو تعديله، وهنا تقع معضلة اليوم، فلا يعرف مديروا ديزني ان يستبدلوا بعض الألعاب أو يجعلوها كما هي فقد تعلق بعض الناس وخصوصا الكبار في السن ببعض الألعاب ولن يرضوا بازالتها، ولكنهم وجدوا حلاً فريدا وهي بناء الأرض المقابلة لديزني لاند (التي كانت موقفاً للسيارات سابقاً) وبناء منتزه آخر سموه "مغامرة كاليفورنيا" (California Adventure Park) حيث يستطيعوا ان يضعوا فيها الألعاب الحديثة أكثر مع ابقاء ديزني لاند الأصلية بتغييرات بسيطة من وقت لآخر.

وأخيرا، وبعد سنوات من التخطيط والبناء المتعب، وبعد صرف أكثر من سبعة عشر مليون دولار (والذي في ذلك الوقت يعتبر رقم فلكياً) وعمل المئات من الأشخاص بجهد لا يعرف الملل والكلل على مدار الأسابيع وبعضهم السنين، حتى جاء يوم السابع عشر من يوليو، يوم الأفتتاح الكبير لمنتزه ديزني وحلمه، وقد كان يوم الافتتاح "كارثة" على حد قول والت، فعندما كانت أعين العالم على تلك المئة وستين فدانا، كانت العديد من الأشياء التي تركت للحظة الأخيرة غير جاهزة، فكانت قطع الإسمنت والخشب هنا وهناك، وكان الحر شديدا، وكانت الألعاب تتعطل في بعض الأحيان، ولكنها كانت أخطاء يمكن إصلاحها، وضمان عدم حصولها مرة اخرى، وكثرت القصص والحكايات في محاولات الإنقاذ.

بعد العروض والإحتفالات، وفي مناسبة متلفزة، توقفت الأحتفالات لكي يقرأ والت ديزني خطاب الإهداء لديزني لاند: "**الى كل من اتى الى هذا المكان السعيد، مرحبا بكم، ديزني لاند هي أرضكم، هنا يرجع الزمن ليعيش ذكريات الماضي المحببة، وهنا يمكن للصبوة أن تترك تحديات ووعود المستقبل، تهدى ديزني لاند الى الأحلام والأفكار والحقائق الثابتة التي خلقت أمريكا، مع الأمل بأن تكون مصدر بهجة والهام الى كل العالم**".

وقد تم نقش هذا الكلام القيّم على لائحة برونـزية عند مدخل ديزني لاند، وقد شهدت ديزني لاند نجاحا كبيرا في أول عام لها، والى يومنا هذا، تظل البقعة المفضلة عند الناس، وتظل أفرعها ناقلة لنفس البهجة والروح الخلاقة، وتبقى الإبتسامة على وجوه الصغار والكبار لا تفارقهم منذ الدخول الى ديزني لاند وحتى لحظة الخروج الى العالم الحقيقي.



الخمسينات

مع انشغال والت بديزني لاند والتخطيط لها والبحث عن التمويل المناسب، لم يكن لديه الوقت الكافي لمتابعة الأنيميشن كما كان يفعل في السابق، كان حريصاً على حضور إجتماعات القصة، وكانت له الموافقة النهائية ولكنها لم تكن مثلما كانت في السابق، ليس بالنوعية، ولكن من حيث تدخل والت المباشر، وهذا جزء طبيعي في تطور مسيرته واكمال ما في مخيلته من أفكار يقدمها للعالم بكل جرأة وسعادة.

وبالعودة الى الإستديو، أصدر والت في عام 1950 الفيلم الكلاسيكي الخالد "سندريلا" (Cinderella) الذي ترك اثرا كبيرا في الثقافة الغربية والعربية، فقد رويت قصة "سندريلا" لأكثر من تسعمائة عام ولا يزال الناس يتذكرون رواية والت ديزني لها، لأنها رويت بشكل متميز ورافقتها نوعية عالية في الأنيميشن، وكان أول نجاح كبير في شباك التذاكر منذ "سنووايت"، ومما يلفت الإنتباه نجاح البوم الأغاني وتصدره اللائحات، مثل أغنية الساحرة الشهيرة "بيبيدي بوبدي بوو" (Bibbidi Bobbidi Boo) وأغنية سندريلا التي تغنيها في بداية الفيلم "الحلم هو أمنية القلب" (A Dream Is A Wish Your Heart Makes) بل حتى أغنية الفئران وهم يخيطون الثوب لسندريلا كانت في اللائحة، اختار والت قصة سندريلا بقوله "نحتاج الى فتاة في ورطة!" لأنه وبعد أعوام طويلة من فشل الأفلام الطويلة مثل "بينوكيو" و"فانتازيا" و"بامبـي" في شباك التذاكر عند إصدارهم المبدئي (و بما أنه لم يكن هناك أشرطة فيديو أو تسجيل، كان روي يحث والت على إعادة اصدار الافلام بعد عدة سنين لذا تربح الأفلام عدة مرات وتنال أضعاف تكلفتها على مدار السنوات)، يعد الكثير من معجبين ديزني "سندريلا" كفيلمهم المفضل، ومنهم من يحب الشخصيات العديدة (قام والت بإختراع حبكة فرعية وهي الفئران والقط التي لم تكن موجودة أصلا في الرواية)، ومنهم من يقدر النوعية التي لا يعلى عليها في الأنيميشن، ومنهم من يعشق أغاني الفيلم ومنهم من يثمن رسالة الفيلم وهدفه، وهي التحول من لا شيء الى كل شيء، وقد يكون انعكاس لحياة والت الشخصية في قصة تلك الفيلم، وفي الغرب اليوم، يسمي العديد من الناجحين قصص نجاحاتهم بـ" قصة السندريلا الخاصة بـي"، وللأجيال القادمة، تبقى رواية ديزني لتلك القصة هي المفضلة عند المشاهدين.

بعد إصدار "سندريلا" وكسبه لعائد مادي كبير للإستديو، كان الفيلم التالي هو "اليس في بلاد العجائب"، الذي اصدر في عام 1951، المقتبس من الكتاب الشهير بتأليف البريطاني "لويس كارول" (Alice In Wonderland by Louis Carroll)، لطالما كانت هذه القصة تستحوذ والت بغرابتها وعجابتها، لأن الكتب الأصلية مليئة بالمغامرات والأحداث التي كانت أقل القول - غريبة، ولكن مميزة، والى هذا اليوم، نرى صناع الأفلام يقتبسون هذه القصة وكل واحد منهم يأتي بنسخته الخاصة، وذلك لكثرة الأحداث والمواقف الغريبة التي الفها "كارول" والتي لا تحاكي المنطق، ولكنها لاقت نجاحاً منقطع النظير وتمت قراءة هذا الكتاب من اطفال بريطانيا وحتى ملكتهم "فيكتوريا"، وكان من الواضح حب والت لهذه الكتب واهتمامه

بإقتباسها منذ بداية خلال بداية مسيرته حين وضع الممثلة الصغيرة "فيرجينيا دايفس" في عالم كرتوني مليء بـ"العجائب" في أول سلسلة ثبتت والت في عالم الإنتاج وصناعة الأفلام، وقد حاول والت في الثلاثينات والأربعينات وحتى حين نشوب الحرب أن يبني قاعدة قصصية رسمية للفيلم كي يبدأ الإستديو بالعمل عليه، فقد كان من الصعب جدا إقتباس قصة "آليس" لغناه بالشخصيات الكثيرة والأحداث العجيبة، لكنه لم ينجح كثيرا في شباك التذاكر كما توقع له والت، ورغم كل ذلك يبقى هذا الفيلم مؤثرا في عقولنا الباطنة بشكل عجيب، ويظل أكثر أفلام والت تأثيراً على ديزني لاند من حيث الألعاب والاستعراضات.

كان الفيلم التالي هو "بيتر بان" الذي لاقى نجاحاً كبيراً خالداً، أصدر في عام 1954 وكان والت ينوي أن يجعله فيلمه الثاني ولكنه لم يحصل على حقوق النشر إلا متأخرا، كانت هذه الحقوق من ورثة الكاتب البريطاني الشهير "جي أم باري" الذي الف مسرحية "بيتر بان" (Peter Pan by J.M Barrie) وهو الصبـي الذي لا يكبر في أرض الأحلام، وهذه القصة التي عشقها والت منذ صغره، أحب فيها فكرة الصغر الدائم وروح المغامرة والشباب، يقول والت ديزني في مجلة صدرت في ابريل من عام 1953 "منذ أن كانت جدتي تتناول كتباً كلاسيكية من الرف وتقرأها علينا، أحببت قصة سنووايت وكما هو من الواضح، كانت هي البطلة الأولى من أفلامي، وكانت القصة المفضلة لدي بعد سنووايت هي "بيتر بان"، عندما تعرفت على القصة من خلال المسرحية التي رأيتها في مدينة "مارسلين" بالقرب من مزرعتنا، وأتذكر جمع المال الشاق للتذاكر، وفي هؤلاء الساعتين عشنا في أرض الاحلام، وأذهلني طيران "بيتر بان" في المسرح من خلال الحبال، وعندما قررت المدرسة تمثيل مسرحية "بيتر بان"، سمحوا لي أن اؤدي دور "بيتر"، وكان أخي روي يتحكم بالحبال، وقد أسقطني على أوجه المتفرجين بالخطأ!، وشكل ذلك علينا ضغطا بشكل عام لكي ننجز فيلما يرضي معجبيّ المسرحية الأصلية".

ومن إحدى اشهر شخصيات ديزني ظهرت في هذا الفيلم الا وهي (Tinkerbell) أو كما تعرف بالعربـي "تنة ورنة"، وهي الجنية الجذابة الصغيرة التي ابتأدت في مخيلة "جي أم بيري" وظهرت كضوء يخلخل الأرجاء في المسرح والأفلام أيضا، ولم يصورها أحد من قبل حتى أتى والت ديزني وكلف رساميه بتصميمها، ومع أنها لا تتحدث، إلا أنه يمكنها بكل سهولة التعبير عن نفسها، وعلى خلاف الشائعات، لم تصمم "تنة ورنة" على أساس النجمة الشهيرة "مارلين مونرو"، بل صممت على أساس الفنانة "مارجريت كيري" التي تقول "انه لمن الساحر أن اقول نعم، انا كنت تنكربل"، تعتبر "تنة ورنة" سفيرة ديزني، فهي التي تفتح الباب الى هذا العالم الساحر، وهي التي تأتي في ديزني لاند وتطير من الأعلى وتقدم الألعاب النارية، ولخصائصها الساحرة وشعبيتها الكبيرة، قامت شركة ديزني بإنتاج أفلام خاصة بها عرفت بسلسلة أفلام "تنة ورنة" منذ عام 2007.

أما الفيلم التالي فكان "النبيلة والشارد" (Lady And The Tramp) الذي صدر في عام 1955 وهي القصة عن الكلبة الراقية "نبيلة" التي تعيش مع عائلة غنية في منـزل في أوساط المجتمع الأمريكي في العشرات والعشرينات من القرن

الماضي، وتقع في حب كلب الشوارع "شارد" وتذهب معه في مغامرات كثيرة، أما أول مشهد في الفيلم فهو عندما يعطي الزوج زوجته صندوق لتفتحته فتجد فيه جرواً صغيراً، وقد كان مبنيا على فكرة والت عندما سبق له أن وضع جروا في صندوق وأهداه الى زوجته "ليلي" بمناسبة عيد الميلاد أو "Christmas".

عالم "النبيلة والشارد" هو عالم والت الخاص، فعندما كان والت ينتجه، كانت مدينة "مارسلين" الحبيبة اليه في ذهنه، فهذا هو العالم الذي تربى فيه والت ديزني، وعندما ينظر المشاهد الى فيلم "النبيلة والشارد" يلاحظ فترة الفيلم ومكانه، انها نفس الفترة التي تربى فيها والت ونفس الوقت، ولعل الفيلم يصور لنا مارسلين بصورة أجمل من الواقع، فيبقى المكان وزمان التحول الأمريكي قريب جداً الى قلب والت، وبالطبع، انعكست تلك المعالم في ديزني لاند، وبالتحديد في الشارع الرئيسي، وقد أعطى هذا الفيلم والت مجالا لكي يثبت أنه ليس دائما في أرض الأحلام ولا دائما في قصر سندريلا بل بعض الأحيان يكون في مدينته الخاصة، وهذا هو سبب قرب الفيلم الى المشاهدين منذ صدوره والى زمننا الحالي.

من الجدير بالتوضيح تعليق والت على المشهد الإسطوري الذي يأكل فيه النبيلة والشارد المعكرونة أو الإسباجيتي واللحم المفروم، ففي البداية لم يوافق والت على المشهد عندما رآه على هيئة الرسوم التي تعلق على لوح القصة، ظن أنها فكرة سخيفة، ولن يشاهد أحد كلبان يأكلان المعكرونة، فذلك سيكون أسخف من أن يتحمله المشاهد، ولكن الرسام الكبير وأحد رجال ديزني التسعة "فرانك توماس" (الذي رسم شخصيات في ديزني مثل زوجة أب سندريلا، "بامبـي"، "كابتن هوك"، "بالوو"، "موغلي"، "روبن هوود" وغيرهم)، ظن أن والت كان مخطئا فأكمل الانيميشن لذلك المشهد في منـزله وجاء به بعد أيام الى والت وأراه المشهد مع الأنيميشن المذهل وبين له الرقة في تعامله مع الشخصيات وفعلا، اقتنع والت وتم وضعه في الفيلم بطريقة جذابة ولا تزال على الأغلب أكثر المشاهد شهرة في ذلك الفيلم، وفي تلك الخطوة درس قيادي لرؤساء اليوم العنيدين والمتمسكين برأيهم حتى ولو كانت نظرتهم مختلفة.

أما الفيلم الذي أتى بعد ذلك فهو أكثر الأفلام روعة وجمالاً، هو أكثر الأفلام تكلفة في تاريخ ديزني حتى لحظتها (ستة ملايين دولار)، كما أنه أجمل الأفلام موسيقى ورواية وفناً، فمعنى الفن الحقيقي يتجسد في فيلم "الأميرة النائمة" (Sleeping Beauty) الذي أصدر في عام 1959، ويعلم رساميّ اليوم والأمس بأن هذا الفيلم هو الأكثر إبهاراً والأعظم من حيث الجهود الفنية المحترفة، كما شكلت نهاية لنوع الأنيميشن الحرفي الى هذه الدرجة، فقد أمر والت فنانيه بصنع فيلما جميلاً مزخرفاً الى أبعد الحدود وهذا ما أعطوه بالنهاية، ولكن مع تقارب القصة هذه مع "سنووايت" و"سندريلا" قليلا، يأتي إختلاف "الأميرة النائمة" في شكله المفصل والمدقق، فأذا اوقف المشاهد عشوائيا عند أي لقطة للفيلم، سيلاحظ أنه يرى لوحة فنية مكتملة، وهذا هو فيلم "الأميرة النائمة"، لوحة فنية متحركة ومأدبة موسيقية لامعة بالشخصيات والألوان والخلفيات المذهلة التي دققت وبكل عناية، تدور أحداث الفيلم حول الملك الطيب "ستيفان" وزوجته الملكة وابنتهم الجديدة

"أورورا" التي تكتسب ثلاث هدايا من الساحرات الطيبات حتى أتت (Maleficent) أو كما تعرف باللغة العربية "ملعونة"، وحلت لعتنها على الطفلة بأن تشك أصبعها في مغزل ثم تموت عند حلول عيد ميلادها السادس عشر، مما أضطر الملك لإعطاء ابنته للساحرات ليربوها بعيداً عنهم في الغابات وبعيدا عن "ملعونة"، لا تزال هذه القصة من أكثر أفلام ديزني تشويقاً وحماساً، وخصوصا في مشهد محاربة الأمير لـ"ملعونة" على هيئة التنين الناري الضخم الذي يعدّ من أكثر مقاطع ديزني قوة وتأثيراً.

نجح فيلم "الأميرة النائمة" في شباك التذاكر ولكن ليس كما تمنى والت، وبسبب ذلك يعتقد الكثير من الناس أن هذا الفيلم كان فاشلاً أو ما شابه، ولكنه في الحقيقة نجح نجاحا يذكر، إلا أنه كلف الكثير من المال والوقت (عشرة سنين تقريباً) من أجل صناعته الدقيقة والباهرة، وكان لابد من ايجاد طريقة أخرى للتعويض عن خسائر الإستديو وإلا تهدد مصيره الى الأبد، خصوصا مع إهتمام والت بديزني لاند أكثر من أي شيء آخر في شركته المتنامية.

بحلول العام الذي صدر فيه فيلم "الأميرة النائمة"، التقت "دايان ديزني" بلاعب كرة وسيم في الجامعة يدعى "رون ميلر"، ويتذكر "رون" الذي أدار الشركة بعد وفاة والت وروي تخوفه المبدئي من حماية والت وليلي الشديدة لإبنتهم، فقد كانوا شديدين في التعامل معه ولكن ذلك قبل أن تتزوجه في التاسع من مايو عام 1954، في حفل بسيط في "سانتا باربرا"، رافق والت ابنته الى المذبح أمام حشد صغير من الأصدقاء والعائلة المقربة وقد انهمرت الدموع من أعين الأب المحب المخلص، وعندما ترك "رون" الجامعة ودخل في الجيش، عاشت "دايان" قريباً من أهلها، وبعد مرور السنين، ولدت "دايان" صبياً أسمته "كريستوفر" لحقه ستة اخوة على مدار السنين التالية، وأسمت واحد منهم "والتر الياس ديزني ميلر"، وقد طار والت فرحاً وابتهج أن أصبح جداً، ويتذكر أحفاده اليوم كيف كان يدللهم جدهم بشرائه لهم كل ما ارادوا من الهدايا والألعاب، ويتذكرون محاولتهم حل واجباتهم في مكتب جدهم المكتظ بالجوائز والتماثيل الصغيرة والأعمال الرسمية، كما كانوا يبيتون معه في ديزني لاند في شقته الخاصة فوق "المطافئ" عند بداية الشارع الرئيسي، وكانت شقة كلاسيكية من الطراز الفيكتوري يغلب عليها اللون الأحمر الغامق مليئة بالعينات الزجاجية الجميلة من تلك الحقبة ومليئة بالتحف التذكارية القديمة مثل صندوق الموسيقى و"الفونوغراف"، كما وجد بعد وفاته في المطبخ الصغير شواية صغيرة ورضاعات للأحفاد، الذين كان يصحبهم جدهم الى البلكونة التابعة للشقة لمشاهدة العروض الرئيسية من مقاعد خاصة جداً، وفي بادرة رمزية من شركة ديزني التي أبقت الشقة كما هي، إضاءة المصباح الذي كان يستعمله والت عند النافذة كرمز لروح والت ديزني التي تطغى على ديزني لاند، وتتذكر "دايان" مكالمة اباها لها من المكتب ليأخذ موافقتها على اخذ الأحفاد الى ديزني لاند لنهاية الاسبوع، وكان دائما يضعهم معه في مركبته حين تأتي العروض الخاصة أو ما يعرف بالـ"Parade" أو الموكب الذي تتراقص فيه شخصيات ديزني الإحتفالية.

أحتفل والت وقبل أيام من افتتاح ديزني لاند مع زوجته ليلي بمرور ثلاثين عاماً

سعيداً على زواجهم، ويتذكر حضور الحفل سعادة والت وليلي وإحتفالهم بحبهم لبعضهم من خلال رقصهم ومزاحهم مع الضيوف وقضاء وقت يعتبر من أجمل الأوقات.

في تلك الأثناء، تعرفت ابنة والت الثانية "شارون" على مهندس خجول يدعى "روبرت براون" وفي العاشر من مايو عام 1959، قامت بالزواج منه أمام حشد كبير من العائلة والأصدقاء، لم تفارق الدموع والت في هذا الحفل أيضا، ولمدة طويلة، قاوم "روبرت" عروض والت المغرية للإنضمام الى مؤسسته "و.ا.د" (والتر الياس ديزني) لكي يعمل بالتخطيط والهندسة في ديزني لاند، ولكنه انضم اليهم لاحقاً وأصبح أحد أهم المسؤولين.



والت على الساحة العالمية

في بداية الخمسينات، قررت المملكة المتحدة بأنها لا تستطيع أن تتحمل تكلفة شركات الأنتاج الأمريكية التي تأتي الى بلادها وتصنع أموالا كثيرة ومن ثم تأخذها الى الخارج، وكانت أفلام ديزني تجني الكثير من المال في بريطانيا واستراليا وكندا وغيرهم، لذا أضطر والت الى صناعة الأفلام داخل تلك البلاد، أولها "جزيرة الكنـز" (Treasure Island) الذي صدر عام 1950، وهو أول فيلم من شركة ديزني لا يحتوي على الأنيميشن، تبعته عدة أفلام من طراز متشابه، وفي تلك الخطوة انضم لوالت ديزني العديد من الموظفين البريطانيين الذين اصطحبهم معه الى كاليفورنيا للعمل معه مباشرة.

أما أول فيلم لوالت ديزني داخل الولايات المتحدة فقد كان "عشرون ألف فرسخ تحت الماء" (20.000 Leagues Under The Sea by Jules Verne) المستند الى الرواية الفرنسية للكاتب الكبير "جول فيرن"، هذا الفيلم الشهير الذي أختاره والت ليكون أول افلامه الكبيرة على مستوى هوليوود شهد اختيارا مفاجئا للمخرج "ريتشارد فلشير" إبن منافس والت القديم ومخترع سلسلة الكرتون "بيتي بووب" "ماكس فليشر"، كما اختار نجوماً من الدرجة الأولى ليكونوا أبطالا فيه أمثال الممثل الشهير "كيرك دوغلاس" أب الممثل الشهير "مايكل دوغلاس" و"جيمس مايسن" و"بيتر لوري" وغيرهم، وعُرف الفيلم بأنه أغلى فيلم تم صنعه حتى ذلك التاريخ متخطيا فيلم "ذهب مع الريح" عام 1939، ويتميز الفيلم بغناه بالمشاهد الخاصة والتأثيرات المدهشة، تدور أحداثه حول الكابتن "نيمو" وغواصته التي ينـزل بها الى البحر لكي يكتشف سر غرق السفن وعن "الوحش" المزعوم، الوحش الذي مثله طاقم الإستديو الخاص بصنعهم حبار ميكانيكي ضخم يستطيع أن يقبض الغواصة بين أذرعه المتعددة، وقد شهد الفيلم نجاحاً منقطع النظير بإرشاد والت ديزني بنفسه الذي وضع الغواصة في ديزني لاند وجعلها من أجمل الألعاب (تغيرت اليوم الى غواصة نيمو من فيلم "البحث عن نيمو" (Finding Nemo) لكي تحكي قصته الى جمهور أوسع)، ويعتبر اليوم ليس من كلاسيكيات ديزني فحسب، بل من كلاسيكيات هوليوود الخالدة التي حازت على جائزتيّ أوسكار.

لحق هذا الفيلم عدة أفلام لاقت استحسان المشاهدين مثل "سويس فاملي روبنسن" (Swiss Family Robinson) و"بوليانا" (Pollyanna) و"ذا بارنت تراب" (The Parent Trap) و"ذا سورد اند ذا روز" (The Sword And The Rose) و"أولد يلر" (Old Yeller) وغيرها من الأفلام الكلاسيكية العديدة التي كانت ميزانيتها بسيطة وأرباحها كبيرة عند شباك التذاكر وكانت مكانتها مميزة في قلوب المشاهدين.

ومع إنتهاء الخمسينات، شملت الاستديوهات توسعات عديدة ودخلت في مجالات كثيرة، ونما معدل الدخل السنوي من ستة ملايين دولار في عام 1950 الى أكثر من سبعين مليون في نهاية العقد، خلال هذا العقد المزدهر الذي وبحلول منتصفه أصبح والت من أكثر الوجوه معرفة في العالم، اندهش الجميع من قدرته على رعاية الأفكار وتطوير المواهب خلال هذه المدة، وإنغماسه في مشاريع ذات إتجاهات متعددة ومختلفة فاستطاع أن يضيف لمسته الساحرة على التلفزيون،

وعلى عالم المنتزهات والأفلام والوثائقيات، وعلى كل شيء كان يفكر فيه.
بحلول الستينات، شكل ديزني امبراطورية فائقة النجاح، وضمن لنفسه مكانة أشهر منتج للترفيه العائلي في التاريخ، وضمن لمنتجه مستقبلاً دائم النجاح والتقدم، وبحكم مكانة والت الكبيرة في بلاده وخارجها، تمت دعوته خصيصاً لكي يكون رئيس التنسيق للأولومبياد الشتوية في مدينة "سكوا فالي" الأمريكية.
فالألعاب الأولمبية الشتوية هي حدث رياضي عالمي يقام كل أربع سنوات منذ عام 1924 وتتميز عن نظيرتها الصيفية بأن جميع الألعاب التي يتم التنافس بها هي رياضات شتوية تمارس إما على الثلج أو على الجليد، وقد طُلب من والت ديزني وفريقه المتميز أن يصمم مكان الحفل، كما طلب منه أن يشرف على حفل الإفتتاح والختام، وقد كان حاضراً عند تسلّم الميداليات، منشئاً بذلك المعيار الأساس لحفلات الأولومبياد في الأعوام اللاحقة.
ويتذكر أحد الصحفيين الحاضرين لهذا الحفل بقوله: "كان حفل الإفتتاح أكثر شيء استثنائي قد رأيته في حياتي، مهما أثنيت على والت ديزني وفريقه لن أستطيع ايفائهم حقهم" وبالمجمل فقد، كان حفل الختام والإفتتاح يضّم أكثر من خمسة آلاف ممثل وراقص ولاعبيّ جمباز، والى يومنا هذا، لا تزال مدينة "سكوا فالي" الشهيرة بمنتجعتها الثلجية تحتفظ بالتمثال الثلجي الضخم والأعلام وشتى أنواع الزينة التي أعدها فريق والت خصيصا للقرية الأولومبية الشتوية من عام 19، بل لا يزالو يحتفظو بالشعلة (التي صممها فريق ديزني)، ولم تنتهي علاقة ديزني بالأولومبياد سواء صيفية أو شتوية في السنوات اللاحقة، فكان لديزني الفضل الأكبر في تصميم شخصية "سام، النسر الأمريكي" الذي صُنع لرفع معنويات المتسابقين الأمريكيين في الثمانينات، ولا تزال مدن ديزني لاند حول العالم ترحب بالأولومبيين كضيوف شرف، كما شمل حفل الإفتتاح في لندن في عام 2012 بعض من شخصيات ديزني البريطانية وفي ذلك تحية لجهود والت المتفانية في عمله وفريقه.
وقد تمت دعوة والت وفريقه للمساهمة في "المعرض العالمي في نيويورك" عام 1964 (New York World's Fair 1964)، وهذا المعرض العالمي هو معرض ضخم يقام كل عدة أعوام في مدينة عالمية معينة، وفيه تستعرض كل دولة مساهمة فكرتها الخاصة عن العالم، ويشترك في المعرض شركات عالمية ترعى أحد المعارض لإحدى الدول ويَتم زيارتها من قبل جميع مفكريّ ومثقفيّ العالم وتقام مؤتمرات حوارية وفكرية تهدف الى تقارب الشعوب والأفكار، وعلم المنظمون أهمية هذه الرسالة النبيلة لدى والت وتم الطلب منه العمل في المعرض المذكور.
ربما لن يتذكر أحدا اليوم المعرض العالمي في أقيم في مدينة نيويورك الأمريكية عام 1964، ولكنهم سيتذكرون أثر ديزني وما نتج منه ومن فريقه الخاص، وسيتذكرون ما ظهر منهم من إبداع وتميز وتفوق في الجمع بين المخيلة الواسعة والحرفية العالية والعبقرية الميكانيكية الذي إتصف به فريق والت المبدع، فقد ظهر كل ما في وسع والت من ابداعات وكانت الفرصة المثالية له لطرح أفكاره وسط تجمع ثقافي حضاري كبير، وفي الساحل المقابل لهم (نيويورك) الذين كانت لديهم

آنذاك انتقادات حادة لوالت ومؤسسته.

صمم (و.ا.د) وهو فريق والت ديزني الخاص بتصميمات ديزني لاند آلة عجيبة، وهي تعتبر آلة متطورة سابقة لزمانها، أمكن تطويرها هذه الأيام بكل بساطة وسهولة، ولكن مبادرة فريق ديزني إليها في نهاية خمسينات القرن الماضي سبقت عصرها وأسموها "أوديوآنيماترونكس" (Audio-Animatronics) فيها دمج للكلمات الأنجليزية "أوديو" (Audio) بمعنى الصوت و"الأنيميشن" بمعنى الحركة (Animation) و"الإلكترونكس" (Electronics) أي الالكترونية، وهذا الإختراع هو عبارة عن آلة تتحدث من خلال تسجيلات توضع فيها، وتتحرك من خلال تكوينها التكنولوجي، ولها حركات معينة ما تكون أشبه بالإنسان الآلي لكن بصورة واقعية أكثر، واليوم، نرى ديزني لاند مليئة بهذه الآلات، في لعبة "قراصنة الكاريبـي" نرى قراصنة يتحركون ويتحدثون كما لو أن فيهم روحاً، وفي لعبة "رحلة حول الأدغال" نرى الحيوانات الآلية التي تتحرك وتصدر أصواتاً فقد كان والت حريصاً على برمجة بعض الحركات اللا شعورية الى هذه الآلات لكي تبدو واقعية أكثر، وعند زيارتك الى ديزني لاند ورؤيتك لهذه الحيوانات، ستلاحظ قيامها بحركات عفوية مثل تحريك الأذن والوميض، وقد تبدو في الغالب واقعية جدا بحيث يشك الزائر هل هذا ممثل حقيقي أم آلة مبرمجة؟

تطور فريق العمل وتكاثرت أعدادهم سريعاً، وعملوا بجهد كبير حين علموا بأن شركة "فورد" تقدمت لرعاية إحدى معارض ديزني، وكان معرض "فورد" عبارة عن لعبة يركبها الزائر، (Ford’s Magic Skyway) ويجلس على مجسم لسيارات الفورد "موستانغ" لكنها دون عجلات وتتحرك تلقائيا كما لو في ديزني لاند ويرى الراكب وهو يسير قصة الحضارة من بداية الديناصورات ورجال الكهوف من خلال الـ"أوديوآنيماترونيكس" المتمثلة بهم، كما تقدمت شركة "بيبسي كولا" لرعاية فكرة والت الشخصية الفريدة "إنه لعالم صغير" (It’s a Small World)، وهي عبارة عن لعبة تحتوي على مركبة في نهر صغير وتحكي قصة أطفال العالم، فيتنقل الراكب على الزورق بين بلدان العالم وأطفالهم متعددي الأعراق والأديان والألوان والثقافات والحضارات تجمعهم أغنية "إنه لعالم صغير" فتمر على الصين واليابان وهاواي والهند وروسيا واوروبا وافريقيا والشرق الأوسط وغيرها من بلاد العالم، وترى في كل جزء المعالم التي اشتهرت بها هذه المنطقة، على سبيل المثال عندما تمر على الجزء العربـي، ترى الأهرامات وترى الأطفال العربيات بجلاليبهن يدقون على الدفوف وترى شخصيات من "ألف ليلة وليلة" على البساط السحري وشتى معالم التراث العربـي المختلفة، وعندما تمر على الجزء المتعلق بجزر هاواي، ترى تماثيل الأطفال يتراقصون بحلتهم المحلية، وكذلك عند الجزء الأفريقي، ترى الأطفال الأفارقة يرقصون في الغابات وترى طبيعتهم الجميلة وحيواناتهم التي تقطن قارتهم، وكل هذه الرحلة تستحوذ عليها أغنية "انه لعالم صغير" من تأليف الإخوة "شيرمان"، وقد استغرق تصميم تلك اللعبة وقتا طويلا نظرا للبحث المرهق عن الازياء والديكور اللازم لكل منطقة، ولكنها أثبتت أنها انجح وافضل جزء في المعرض العالمي.

تقدمت شركة "جنرال اليكتريك" الى والت لرعاية معرض آخر، هي فكرة من أفكار والت الشخصية أيضا واسمها "دائرة التقدم" (Carousel Of Progress)، بحيث يجلس المشاهد في مسرح، وعلى المسرح رجل في عشرات القرن الماضي وهو يجلس في منـزله مع كلبه ويشرح التقدم الذي شهده عهده، ومن ثم، وتطبيقاً لأمر والت الشخصي، يتحرك المشاهدين وهم جالسون على مقاعدهم الى مسرح آخر من خلال حركة دائرية، وفي المسرح الآخر نرى نفس الرجل يشرح التقدمات التي حصلت في الثلاثينات (يلاحظ المشاهد تطور المنـزل الذي يعيش فيه وكيف يستعمل الرجل التقنيات الحديثة ويطبقها)، ومن ثم تلف المقاعد الى مسرح آخر ونرى الرجل وقد شاب قليلاً وهو يشرح التقدم في الستينات، قد كانت فكرة فريدة، وكعادة منتج ديزني، لاقت اعجاباً كبيراً من قبل الكبير والصغير على حدٍ سواء.

تقدمت ولاية "الينوي" الى والت لرعاية معرضاً تريد الولاية إقامته، وإسمه "لحظات رائعة مع لنكولن"، (Great Moments With Mr. Lincoln) وقد عُرف والت عن إعجابه الشديد بالرئيس "لينكون" منذ صغره، ومع بعد والت عن السياسة، الا انه كان حافظاً لخطاباته وكان يحب أعماله بل يقوم بتقليده أحياناً، استغلت ولاية "الينوي" ذلك الحب وتكنلوجيا فريق ديزني وتقدمه، وعرضت على والت إعداد عمل مّا لتكريم الرئيس "لينكون" في المعرض العالمي، فقرر والت صنع رجل آلي أو "أوديوآنيماتروك" مطابق للرئيس لينكون، ويجعله يلقي خطابه المعروف في صالة عرض أمام حضور، وبالفعل عند خروج الناس من ذلك العرض ظنوا أنه ممثلاً حقيقي وراودتهم الشكوك بأن من تحدث آلة.

تتقدم تلك الشركات الكبيرة لشركة والت ديزني لكي يلتصق إسمها بأسم ديزني المحبوب وتكون دعاية غير مباشرة للطرفين، فتتعهد بالدفع وتأمين المكان المناسب لهم كما تحرص على تكثيف الدعايات ولِبَيان دورها في إطار حسن النوايا لجميع الحضور.

بعد طغيان ديزني على المعرض العالمي وزيارة عدد كبير من المثقفين والمفكرين في العالم، سطع اسم ديزني في سماء التكنولوجيا الحديثة وتمت تحيته من قبل الحضور على تقدمه الرائع الذي لا يتوقف، وعلى تميزه في كل مجال يهم الى المشاركة فيه، ومن هنا، يصعب على الشخص تفسير سبب نجاحه المتكرر، كيف يتألق في كل خطوة؟ كيف يتميز في كل شيء؟ كيف يحافظ على سيولة الأفكار عنده؟ وكيف يطور أفكار الآخرين الى مشاريع كبيرة لم يستطيعوا بأنفسهم التفكير بها؟ لا أحد يستطيع التحديد، ولكن، عندما سُئل والت "هل أنت متفائل؟"، قال "لا لست متفائلا، أنا اتصرف بتفائل في كل شيء" مما يعني التصرف بكل طاقة في كل يوم، فلعل التفاؤل والطاقة الإيجابية لها دور غير بسيط في تنمية قدرات الشخص المبدع.

عند انتهاء المعرض العالمي وثناء المجتمع الدولي على جهود ديزني الخلّاقة، انتقلت هذه المعارض الى ديزني لاند، وأصبحت لعبة "انه لعالم صغير" من الألعاب المفضلة لدى الزوار، كما نتج عن "لينكون" معرض كامل للرؤساء فأصبحوا

يصنعون نموذجاً لكل رئيس للولايات المتحدة ويضعونه في ذلك المعرض الشهير بـ"قاعة رؤساء الولايات المتحدة الأمريكية" (The Hall of Presidents)، وانتعشت بذلك ديزني لاند، وتنفيذاً لوعد والت بأن يضيف الى ديزني لاند وتحديثها دوماً، أُفتتح في بداية الستينات ونهاية الخمسينات ألعاباً جديدة أخرى، مثل الجبل (الذي بالإمكان تسلقه) (The Matterhorn)، والغواصة (Submarine Voyage)، والألعاب المذكورة سابقاً من المعرض العالمي، و"قراصنة الكاريبـي" (Pirates Of The Caribbean) (الذي أضيف إليه القبطان "جاك سبارو" بتمثيل "جوني دب" لاحقاً بعد نجاح سلسلة الأفلام من نفس الإسم).



الحل المثالي

شهدت الإستديوهات في ديزني تغيرات ثورية، وخاصة قسم الأنيميشن، فأُغلق فرع التحبير والطلاء الذي يعمل فيه المئات من الموظفين والموظفات المخلصين، الذين تم استبدالهم بآلة تسمى "زيروكس" (The Xerox Process) التي اخترعها أو استحدثها صديق والت القديم ورفيق دربه "اب ايووركس"، ويمثل فيلم "الأميرة النائمة" نهاية عصر من عدة نواحي، فقد كان آخر فيلم يتم رسمه يدوياً ويلوّن بالحبر والطلاء، فهذه العملية المرهقة والتي تستغرق وقتاً كبيراً وتكلف أموالاً أكثر، وبعد هذا الفيلم الدقيق، كان الإستديو في حالة حرجة فعلا، فلم يربح الكثير من المال رغم التكلفة الباهظة ورغم محاولات والت يحاول اليائسة في تخفيض الكلفة، فهذا هو الإستديو الذي بني على الرسوم المتحركة ونتيجة لسعر الكلفة سيخرج منه، وقد كان الناس دائميّ الإلحاح على والت بأن ينسى الأنيميشن فهو نجم تلفزيوني شهير ولديه منتزه ويصنع أفلاماً حية ناجحة، ولكن كان على والت ديزني أن يصنع الرسوم المتحركة لأنها تعتبر جذوره الأساسية في هوليوود وهي ما أوصلته الى ما هو عليه، وكان الحل في نظره هو في تخفيض التكلفة.

أصبح "أب ايووركس" بعد فراقه الإستديو لفترة عبقرياً ميكانيكياً، اخترع الكثير من الأشياء المهمة للإستديو، كعملية شاشة الصوديوم التي مكنت من مزاوجة العمل الحي بالأنيميشن، وعندما فكر في توفير المال فيما يخص الأنيميشن بديزني، بدرت الى ذهنه الناسخات الصغيرة التي كانت متوفرة في السوق، والتي ربما يمكنها أن تحول صورة رسام الى خلية بدل الورقة العادية، فخرج وقام ببعض التجارب وجلب لديزني عملية رخيصة بديلة.

وعملية "زيروكس" بسيطة جدا فهي تعمل مثل ناسخة المكتب العادية وإلا أنها في تلك الأيام كانت ضخمة الحجم وكانت تستحوذ آلة "زيروكس" للنسخ التي استعملوها مساحة ثلاثة غرف فكانت العدسة أولاً، ومن ثم صحيفة مشحونة بالكهرباء المستقرة فتلتقط العدسة لصورة الرسام وتحولها الى صفيحة ثم تغطس الصحيفة في الحبر ومن ثم ينقل هذا الحبر الى خلية شفافة وهذا يوضح كيف استبدلوا العملية المرهقة التي تطلبت المئات من الأيدي الثابتة الى عملية تكنولوجية بسيطة جداً.

بالرغم من إستخدامهم لـ"زيروكس" فإن ذلك لم يخفض جودة نوعية الرسوم المتحركة، ولم يكون الأنيميشن محدوداً بل ما زال فيلما كاملاً، فالتمثيل والشخصيات والقصة كلها موجودة، ولكن اختلف المظهر والإسلوب فقط، يعتقد البعض (منهم والت، الذي حزن كثيرا عند إغلاق قسم التحبير والطلاء ولم يعجبه مظهر أفلام الـ"زيروكس") أن خط "زيروكس" يفتقر الى دقة خط الحبر الذي كان مدهشاً، ولكن من ناحية أخرى، كان كسباً للرسامين بحيث ينقل ما رسمه في المكتب الى الشاشة مباشرة دون مرور رسمته على شخص لكي يحبرها وقد يخطئ في رسم احد الخطوط أو ما شابه من الاخطاء العفوية ولا ينقل للمشاهد الرسمة التي رسمها الرسام، وعلى مر الخمسين عام القادمة، لم تختفي عملية "زيروكس" وأصبحت طريقة فعالة ومنخفضة التكلفة لإنتاج الرسوم المتحركة بل

أصبحت أكثر تطورا بحيث أصبح بإمكانهم استعمال خطوط ألوان "زيروكس" وبالنهاية تم إستبدالها بكمبيوتر يمكنه إستخدام خطوط الألوان الكاملة التي عادت الى مظهر الأفلام المحبّرة الأصلية.

كان أول فيلم يصنع بعد "زيروكس" هو الفيلم الجذاب المعاصر "مئة مرقش ومرقش" (One Hundred And One Dalmatians)، ويمثل هذا الفيلم نقطة التقاء التكنولوجيا بالفن الحديث، استند الفيلم الى القصة من نفس الإسم بتأليف البريطانية "دودي سميث" (Dodie Smith) التي كانت تمتلك كلابا مرقشة بنفسها، ويحكي الفيلم قصة "راجي" العازب الممل وكلبه "راجي" الذي يلتقي الكلبة "بهيرة" وصاحبتها "أنيسة" ويتزوجون ثم ينجبا خمسة عشر كلباً، ويعيشون حياة كاملة، حتى ظهرت صاحبة "أنيسة" الشريرة "رويلة درفيل" وهي من ألمع وأبرز شريرات ديزني لما تتميز شخصيتها من جنون وهوس وأنيميشن رائع الذي قام به أحد رجال ديزني التسعة الفنان "مارك ديفس" (الذي رسم لديزني شخصيات عديدة مثل "تنة ورنة" و"ملعونة" والأميرات "سندريلا" و"أورورا") وتدور الأحداث حول "رويلة" التي تريد أن تشتري الكلاب لتصنع منهم معطفاً لها من فروهم الرقيق، وبالفعل تختطفهم ويبدأ الاهل بإنقاذ جرائهم في مغامرة لا تنسى، تميز هذا الفيلم بأن توقيته وزمنه كان وقتهم الحاضر ألا وهي نهاية الخمسينات وبداية الستينات، وكانت هذه أول مرة يتجه فيها الاستديو لهذا الإتجاه، فقد كان الفيلم معاصراً، ولا يزال معاصرا الى يومنا هذا ولكن بالطراز الكلاسيكي الجذاب، ونظرا لطريقة انتقال الرسمة فوراً الى الشاشة، تظهر أحياناً خطوط الرسم البنائية في المشاهد، وقد حاول الرسامون بتحاشي ذلك لكنهم لم ينجحوا في ذلك كل مرة، وبشكل غير متوقع، أعطت هذه الخطوط الفيلم مظهراً متميزاً في جوه اللندني الفريد وأحداثه الشيّقة.

جاء بعد هذا الفيلم (الذي أعاد لديزني أرباحاً أضعاف في ما خسروه في شباك التذاكر سابقاً)، جاء فيلم "السيف في الحجر" (The Sword In The Stone) والذي يحكي إسطورة الملك "آرثر" والساحر مرلين، وأختلف هذين الفلمين من سائر حقبة أفلام ديزني بأنهم لم يكونوا بتخطيط والت المباشر ولكن بإشرافه البعيد نظراً لإنشغاله في أمور عديدة في ذلك الوقت، ولهذا السبب، وضع والت رجل يدعى "بيل بيت" لكي يشرف بشكل خاص على تطورات القصة في الأنيميشن، وقد بدأ مسيرته في ديزني منذ الأربعينات وتطور فيها الى أن أصبح المشرف العام، وكان لدى "بيل بيت" نظرة خاصة وإحساس قوي في آراءه حول القصة، وبعد فيلم "السيف في الحجر" أحس والت بأنه تم إقصائه وبشكل كبير من عملية الأنيميشن، وبعد خلافات مريرة وإختلاف في الأراء الفنية بينه وبين رئيسه المتطلب، خرج "بيل بيت" من الإستديو، وأكمل والت إنتاج الفيلم التالي، "كتاب الأدغال".



المربية التي تطير

هنالك فيلم واحد اشتهر به والت ديزني كثيرا غير "سنووايت والأقزام السبعة"، وغير "عشرون ألف فرسخ تحت الماء"، فيما كانت هذه الأفلام ناجحة ومتميزة، كان فيلم "ماري بوبينـز" تتويج لأمجاد والت ديزني، وتتويج لثلاثة عقود من العمل والخبرة كرائد في مبدأ رواية القصة ومبتكر متفاني في عالم الترفيه.

هنالك العديد من الأسباب التي جعلت فيلم "ماري بوبينـز" (Mary Poppins) مميزا، ويعتقد اغلبية مؤرخي حياة والت ديزني أن والت، وربما أكثر باقي أفلامه، وضع الكثير من شخصيته في هذا الفيلم، فقد كان عازما على صنعه وقد كافح لأكثر من عشرين عاما للحصول على حقوق القصة، وتعتبر أفضل افلام ديزني هي التي يتدخل فيها والت كثيراً، وقد قال في مقابلة ما أن إبنته "دايان" هي التي قرأت الكتب الأصلية لـ"ماري بوبينـز" واقترحت على أبيها أن يقرأ الكتب لأنها "تناسبه"، لذا كان الأمر شخصياً له منذ البداية.

تم نشر قصة "ماري بوبينـز" للمؤلفة البريطانية "بـي.أل. ترافرز" (P.L Travers) في عام 1934، وبعد أربعة اعوام فقط، بدأ والت في سعيه للحصول على حقوق القصة أو حقوق الإمتياز بحيث يستطيع التصرف بهذا الكتاب وتحويله الى فيلم، وقد رفضت المؤلفة إعطائه تلك الإمتيازات بحجة أنها شاهدت الكثير من الكتب التي تحولت الى أفلام و"لم تعجبها معاملة هوليوود لها"، ولكن والت لم يستسلم أبدا لأي فكرة جيدة، وفي عام 1944 وبعد عشر سنوات، كرر المحاولة.

أوصى والت أخيه "روي" في أحدى رحلاته الى نيوورك بأن يلتقي "بـي.أل ترافرز" التي كانت تسكن هناك لمحاولة إقناعها، ولكنها كانت دون جدوى حيث رفضت مجددا، وخلال السنين القادمة، قدمت عروض كثيرة اليها، ولكنها قوبلت بالرفض، وفي عام 1959، كان والت ديزني متجهاً الى لندن لكي يتابع أحد أفلامه التي كانت تنتج هناك، وقرر بأن يحاول الإتصال ومقابلة "ترافرز" في منـزلها في لندن، وقد قالت "ترافرز" عن مقابلة والت بأنه "كالعم اللطيف الفاتن الذي أخرج من جيبه ساعة ذهبية وقام بتلويحها أمام عينيها بطريقة مغرية"، وكان ذلك اللقاء حاسماً، وأخيراً، حصل والت ديزني على حقوق قصة "ماري بوبينـز" ولكن بشروط متعددة من المؤلفة العنيدة.

كانت إحدى مواهب والت المدهشة هي قدرته على إكتشاف المواهب وإبقاء تلك المواهب متفائلة ومشاركة بشكل فعال، وقد كان والت يعرف الكثير عن موظفيه، واذا ظن أن احدهم موهوب، كان يأتي ويتفقد عمله ولو بالليل بشكل شخصي، وفي هذا ترابط مباشر بين الموظف والرئيس ولهذا ترى موظفي ديزني في فترة حياة والت يعشقونه ويكنّون له الولاء ويعملون على حفظ سمعته ولو كانوا في آخر سنينهم اختار والت لهذا الفيلم طاقم العمل بكل حذر ودقة، أولهم الإخوة "روبرت شيرمان" و"ريتشارد شيرمان" (The Sherman Bothers) للعمل على أغاني الفيلم وموسيقاه (يعتبر "الإخوة شيرمان" من أبرز عمال ديزني حتى لقبهم والت بـ"أولاده" وقاموا بإعداد الأغاني لهذا الفيلم وأفلام ديزني أخرى مثل "كتاب الأدغال" و"قطط ذوات" و"ويني دبدوب" وغيرهم خارج ديزني).

لم تكن قصص "ماري بوبين‍ـز" بأحداث منتظمة وبداية ونهاية، بل كانت مجموعة من القصص تحكي عن مغامرات "ماري" العجيبة مع أطفال عائلة "بانكس" و"بيرت" وغيرهم من الشخصيات، وقد تم نسج (في ديزني) نوعاً ما قصة أكيدة لكي يتجه فيه مسار الفيلم.

بعد عامين ونصف من عمل الإخوة "شيرمان" وعمال القصة على تطوير قصة الفيلم، قال لهم والت بأنه سوف تحضر المؤلفة الى الإستديوهات في كاليفورنيا من بريطانيا لكي تستمع الى مقترحاتهم، وظن موظفي ديزني أنها ستعجب كثيرا بما قاموا به وتعبوا أكثر من عامين في إعداده، وقد كان قرار صنع الفيلم في يديها، وبالطبع، لم يعجبها ما كتبوه البتة، فالمؤلفة "ترافرز" صعبة التعامل ومليئة بالتناقضات والإحباط والتردد، وقد أمهلت ثلاثين يوما لتقرر اذا يصنع الفيلم أو لا، وفي اليوم الثلاثين، لانت قليلاً ووافقت بشرط أن تكون المستشارة الكبرى في جميع المسائل.

حان الوقت لإيجاد ممثلة لكي تمثل الشخصية الرئيسية "ماري بوبين‍ـز"، وقد شاهد الإخوة "شيرمان" وآخرين من عاملي القصة برنامج "إد سالفن" الذي ظهرت فيه "جولي آندروز" وهي تغني، وذهبوا اليوم التالي الى مكتب والت وقالوا له عن براعتها وصلاحها للدور فذهب والت الى نيويورك وشاهدها في مسرحية "كاميلوت" التي كانت من بطولتها، ودخل بعد إنتهاء المسرحية وعرض عليها الدور، فردت عليه "يجب أن أقول لك سيد ديزني، إنني حامل" ورد عليها "لا بأس، سننتظر" ونظر الى زوجها وقال له "و ماذا تمتهن أيها الشاب؟" فشرح له زوجها في ذلك الوقت "توني والتن" بأنه مصمم لمواقع التصوير والملابس، قال له والت "إحضر ملفك معك"، وبذلك إختار مصمم الفيلم ونجمته (التي لم تمثل في فيلم قط، وبفضل والت شخصيا، أصبحت من أكبر النجمات السينمائية في هوليوود كانت بداية شهرتها في فيلم "ماري بوبين‍ـز" و"صوت الموسيقى" وغيرهم).

وقد كان والت مصدر الهام لكل فرد من الممثلين وطاقم العمل، دفعهم بسحره الخاص الى درجة من الإمتياز يمكن مشاهدتها في كل لحظة من الفيلم، فأختار "ديك فان دايك" لأداء دور "بيرت"، وأختار "كارين دوتريس" و"ماثيو غاربر" لأداء ادوار الأطفال، وهم مركز القصة، تتذكر "كارين دوتريس" حبها الشديد لوالت وإحترامه لها وحظها الكبير بأن تسنت لها الفرصة لمناداة والت بالعم والت، كما اختار "دايفد توملنسون" و"غلينس جون‍ـز" لأداء دور الأب والأم، و"إد وين" لأداء دور "العم آلبرت".

استخرج والت مخزون الخدع والمؤثرات الخاصة التي جمعها خلال خمسة وثلاثين عاماً ووضعها كلها في هذا الفيلم، وهنا نرى كيف كان والت سابقا لعصره، فتضمنت المشاهد العديد والعديد من المؤثرات الخاصة، وعلى سبيل المثال لدى مشهد زيارة العم "آلبرت"، نرى الممثلين يتطايرون في الهواء بل يجلسون ويشربون الشاي في الهواء، وعند وصول "ماري بوبين‍ـز"، نراها تحلق من السماء وتهبط من خلال مظلتها، ونرى الممثلين الراقصين يتطايرون في عدة مشاهد على المداخن وغيرها، وكان يجب معالجة كل لقطة بطريقة مختلفة، وعلق الممثلين

على أسلاك ومن ورائهم شاشة الصوديوم التي اخترعها "اب آيووركس"، كما نرى في المشهد الذي لا ينسى "إجازة مبهجة" أو "Jolly Holiday" "جولي آندروز" و"ديك فان دايك" يشربون الشاي في عالم كرتوني، بل يتسابقون على الخيول الميكانيكية في عالم الكرتون، قد يبدو هذا ممكنا اليوم بل عادياً ولكن في ذلك الوقت كان مشهداً لم ترَ هوليوود مثله من قبل.

وتعتبر التقنيات التي اُستخدمت في "ماري بوبين ـز" تقنيات معروفة جداً لدى صانعي الأفلام هذه الأيام، ولكن في بداية الستينات، كان من المدهش أن ترى هذا الفيلم وتلاحظ كيف تغلبت شخصياته على الجاذبية، وكيف قامت بأمورٍ سحرية كالرسوم المتحركة وكأنهم لم يكونوا تحت تأثير قوى الطبيعة.

من بين جميع الأمور العجيبة التي خرج بها والت في هذا الفيلم، وأحد أكثر اللحظات التي تجلت فيها طبيعة والت الخلاقة كانت عند انتهاء كتابة أغنية "إجازة مبهجة" وكانت تعزف أمامه لأول مرة بوجود الرسوم الجاهزة، وفي خلال مقطع من الأغنية كان سيخرج أربعة نادلون، فقال والت "انتظروا، كان النوادل دائما يذكرونني بالبطاريق"، وفعلا، تم تحويل النوادل الى بطاريق في الفيلم، وما كان ذلك ليخطر على بال أي انسان غير والت ديزني!

تواجد والت طوال الوقت في "ماري بوبين ـز"، وكان طاقم العمل يعلمون أنهم سيخرجون بأمر مميزاً وسيكون رائعاً، وقد أجمعوا على أن العمل على هذا الفيلم كانت تجربة لا تنسى، فالعمل مع والت كان من أجمل ذكرياتهم، وإنهم "لا يستطيعون إيفاء حقه في المديح لأنه كان ديزني العظيم"، كان منتجا متمرساً بالمفهوم الأكبر لهذه الكلمة كما كان قائدا عظيما، يلهم الناس والعمال فيحققوا أكثر من طاقتهم وأكثر مما تصوروا أن تصل قدراتهم، وهذه شهادة من موظفي ديزني الذين رحل عنا معظمهم ورسالة الى كل من يشكك في أخلاقيات والت العملية أو توحده في العملية الفنية التي انتجها.

كانت الأغاني من أهم مكونات "ماري بوبين ـز"، فهو في النهاية فيلم موسيقي والموسيقى كانت جزءاً لا يتجزأ من نجاح الفيلم وحب الناس الكبير له، فهذه الألحان والأناشيد التي كتبت قد اشتهرت كثيراً، بالإضافة الى الرقص المصمم خصيصا لهذا الفيلم واستغرق ستة أسابيع من البروفات والعمل المتواصل، وعند افتتاح الفيلم في أغسطس من عام 1964، كانت ردود الأفعال تفوق التوقعات، وتحول الفيلم فورا الى ظاهرة، وكان أنجح فيلم في تاريخ ديزني، وكان الأول في شباك التذاكر في العام 1964 و1965 فقد كسب أكثر من أربعة وأربعين مليون دولار، وتم عرض الفيلم في ليلة إفتتاحه في مسرح "غراومان" الصيني المعروف في هوليوود، وسط إحتفال عظيم بحضور والت وزوجته وغالبية نجوم هوليوود وموظفي ديزني من أبسط عامل كاميرا الى أكبر مخرج، وبحضور المؤلفة المُحبِطة "ترافرز" والتي لم يعجبها الفيلم!!، وكتب أهم النقاد في الصحف اليوم التالي وقدموا تحياتهم الى هذا الفيلم العجيب وعبروا عن إعجابهم به، كان نجاح الفيلم باهراً وحقق شعبية كبيرة.

وبذلك أثبت والت ديزني، أنه لم ينسَ أبداً الطفل الذي بداخله، خاصة من خلال

فيلم "ماري بوبينـز" الذي كان له عبيراً سحرياً خاصاً، وقد ترشح لثلاثة عشر جائزة أوسكار، وفاز بخمسة جوائز منها جائزة أفضل ممثلة للمبتدئة "جولي آندروز"، والآن، سيستمتع كل جيل بهذا الفيلم بطريقة مختلفة، ففيلم "ماري بوبينـز" يعد إضافة متميزة الى عالم التسلية العائلية، ويُعدُّ فيلماً مثالياً من تقديم والت ديزني، الفنان والإنسان.



المعهد الفني

بحلول عام صدور "ماري بوبين ـز" كان عمر والت ثلاثة وستين عاماً، وفائز بواحد وثلاثين جائزة أوسكار، وهو الأكثر في تاريخ جوائز الأوسكار، كما كُرّم بجائزة "Irving Thalberg" المرموقة وعدة تكريمات من جميع أنحاء العالم أولها بلاده، وفي وسط احتفال مهيب في البيت الأبيض، قلد الرئيس "ليندون جونسون" والت ديزني ميدالية الحرية في عام 1964، كما كُرّم بشكل خاص من قبل عصبة الأمم (المؤسسة العالمية قبل الأمم المتحدة) لإبتكار ميكي ماوس، وكرم بجوقة الشرف الفرنسية لإبتكاره ميكي ماوس أيضا (جوقة الشرف أو The Legion of Honour) هو أعلى وسام شرفي في فرنسا، وتوجد ميدالية والت للإضطلاع في الصالة المدنية في ديزني لاند باريس)، وله نجمتان في ممر هوليوود للمشاهير، الأولى تكريماً له كمنتج والثانية تكريماً لشخصيته التلفازية المحبوبة، استمر تكريم والت حتى بعد وفاته ففي العام 1968 تم تكريمه بميدالية الكونغرس الذهبية، وفي العام 1980، أكتشفت العالمة الفضائية "لودميلا كاراتشكينا" كوكباً صغيرا أسمته بإسمه، كما سميّ المبنى الموسيقي الشهير بتصميمه الفولاذي المبهر في لوس انجلس على إسمه، وفي العام 2006 تم إدخال والت ديزني الى "قاعة كاليفورنيا للمشاهير" من قبل حاكم ولاية كاليفورنيا "أرنولد شوارزنيجر" وزوجته "ماريا شرايفر"، والجدير بالذكر تحويل خط يد والت ديزني الشخصي الى خط رسمي يُعرف عند العرب بـ"خط ديزني" ويمكن العثور عليه بالإنترنت.

بحلول ذلك الوقت، كانت مكانة والت ديزني العالمية مرموقة جداً، كما حظى بموقع في العالم لم يحظَ به أحدا من قبله، فقد كان والت يمثل منتجه بشكل رئيسي، ومن خلال هذا المنتج دعا الى عدة أهداف أهمها السلام والحرية، وقد أصبح بذلك سفيراً معنوياً ومثال لسمو الأخلاق العالية والتفاني في العمل والجودة كما أصبح رمز لكل حالم سواء كان كبيراً أم صغيراً فقد بدأ من الصفر وشق طريقه بعبقريته الفريدة الى أن صار الى ما هو عليه، وبمساعدة فريقه الذي يشهد بأن والت كان من أجمل الشخصيات التي مرت عليهم والتي تركت أثراً لا يمحى على الثقافة العامة وعلى حياتهم الشخصية، ولكنه مع ذلك لا يزال متواضعاً وبسيطاً، وتكمن أكبر متعه له في الجلوس مع عائلته وبالتحديد أحفاده الذين يتذكرون جدهم بإشتياق كبير.

ومع كل هذا الذي حققه، لا يزال والت ديزني في قمة نشاطه وحيويته، ولم تتوقف الأفكار والمشاريع في التدفق من عقله ولم يبدِ أي تفكير بالتقاعد أو التوقف، وفي الوقت ذاته، كان راضياً بكل ما حقق حيث يقول عندما سئل عن أكبر مكافأة حصل عليها "أعتقد أن أكبر مكافأة حصلت عليها تقع في قدرتي على بناء هذه المنظمة المميزة، وتمتعي بصحة جيدة، وبعد أكثر من أربعين عاماً في نفس المجال، أشعر أن لدي القدرة على المزيد من التقدم، وطبعاً، تقبل وتقدير العامة لما فعلت، إنها مكافأة رائعة".

من أهم مشاريع والت في ذلك الوقت رغبته في بناء معهد أو جامعة جديدة، يُجمع فيه بين "معهد شونارد للفنون" (Chouinard Art Institute) و"معهد لوس

آنجلس الموسيقي" (Los Angeles Conservatory Of Music) لخلق مدرسة واحدة للفن الحرفي مثل الرسم والتلوين والفن المسرحي والموسيقي وتلهم بعضها البعض في إطار معهد جديد يدعى "معهد كاليفورنيا للفنون" (California Institute Of The Arts)، وتحمس والت وروي لهذه الفكرة كثيرا، فقاموا بدور رئيسي مكنهم من بناء حرم المعهد وتشييده في مدينة "فالنسيا" في ولاية كاليفورنيا الأمريكية، وقد وصى والت بربع ورثه لهذه المدرسة الجديدة، وأنشأ عدة مراكز خيرية لدعم المعهد الحديث الذي تخرج منه العديد من صناع أفلام ديزني في الثمانينات والتسعينات وحتى أيامنا هذه، ومن خلال خريجيّ المعهد الذين لم يتوظفوا في ديزني وخرجوا الى العالم، أصبح ديزني مسئولا عن الفن بأكمله بشكل غير مباشر، والفضل كله يعود للرجل ذو النظرة البعيدة والمتميزة، والت ديزني.

كان هذا للأسف آخر مشروع يُتمه والت بنفسه، فجميع مخططاته ومشاريعه سواء للأفلام أو لعالم ديزني لم تكتمل في فترة حياته بل أكملت بعد وفاته، ويتصور الكثيرون عالماً مختلفاً تماماً لو امتدت حياة والت ديزني لبضعة عقود.



عالم ديزني

أولا، قبل الحديث عن مشروع "عالم ديزني" (Walt Disney World)، يجب توضيح مقصد والت ديزني الأساسي، حيث كان يريد أن يشيد مدينة عصرية وليس منتزه كديزني لاند، واليوم، عند زيارة منتجع "عالم والت ديزني" والذي يحتل 30,080 فدانا من مدينة "أورلاندو" في ولاية فلوريدا الأمريكية، يلاحظ الزائر في هذه المدينة الكبرى تواجد أربعة منتزهات مختلفة، أحدهما هي أخت ديزني لاند في كاليفورنيا وتدعى بـ"المملكة السحرية" (Magic Kingdom) (مع انها أكبر وأبهى من حيث المساحة)، والثانية هي "إستديوهات هوليوود" (Disney’s Hollywood Studios)، والثالثة هي "مملكة الحيوانات" (Disney’s Animal Kingdom)، والرابعة والأهم هي "إبكوت" (Epcot)، بالإضافة الى المنتزهات المائية مثل "تايفون لاغوون" (Typhoon Lagoon) و"بليزارد بيتش" (Blizzard Beach) وساحة "داون تاون ديزني" (Downtown Disney) للتسوق والمطاعم والترفيه ووجود ثلاثة وعشرين فندقاً وخمسة ملاعب للغولف ومراكز صحية وإستجمام وغيرها.

وكان أساس فكرة المشروع قد انطلقت من إنـزعاج والت وتضايقه لنشوب العديد من الفنادق والمحلات الرخيصة حول ديزني لاند، ومما سبب إزعاجاً للضيوف وبالتالي انخفاض معدل الزيارات الى المنتزه من قبل السكان أنفسهم، لذا، قام والت بالتفكير ببناء شيً آخراً، وراودته أسئلة محيرة هل يبني ديزني لاند أخرى؟ أم يجرب اتجاها آخر؟ أم يوسع من ديزني لاند نفسها؟

ولأن إتجاه والت متجدد على الدوام، لديه أفكار كبيرة، فستصبح هذه أكبر وأعظم فكرة خرج بها والت ديزني الى الناس، كان يريد من خلال هذه فكرة أن يغير تركيبة المجتمع المدني، ويخترع بذلك مدينة نموذجية خالية من الجريمة والزحام والمضايقة والإزعاج وبتعبير آخر خالية من المظاهر المدنية القبيحة، وتخيّلها مدينة مثالية، متقدمة وحضارية ليس كمثلها شيء، تطبق فيها أحدث التجارب العلمية وتكون أرضاً خصبة للعلماء والدراسة والعيش بشكل عام، بدأت هذه الفكرة الثورية في ذهن والت ديزني لعدة سنين قبل أن يموت، وكعادته، تحمس لها كثيراً فأخذ يخطط لها بمفرده برسومات وُجدت عنده لاحقاً، وقد كان يتخيل المخطط كاملاً بملاعبه الحديثة ومبانيه العالية وتكنولوجيته المتقدمة ووسائل النقل المتقدمة، بحيث تؤمن مكاناً مثالياً للمجتمع الحضاري للعيش فيه.

وفي إحدى آواخر حلقاته التلفزيونية، شرح والت للمشاهدين ما كان يخطط له، بدأ الشرح بحديثه عن ديزني لاند ونجاحها ومستوى أدائها المتميز حتى عام 1965، وبعد عشر سنين من افتتاحها ومرور عشرة ملايين زائر عليها، حيث حظيت بمكانة عالمية يستمتع الكبار فيها والصغار معاً وقد زارها الناس من أطراف العالم من الفقير الى الغني الى الوفود الدبلوماسية كالشاه الإيراني "محمد رضا بهلوي" وزوجته "فرح ديبا" في عام 1962، وركبوا لعبة الشلال وغيرها مع والت نفسه الذي أهدى "فرح" الجميلة لعبة الشخصية الكرتونية الشهيرة "بلوتو" كهدية تذكارية، (من الجدير بالذكر زيارة العاهل الأردني الملك حسين الى ديزني لاند في عام 1959 وعودته بعد عدة أعوام مع زوجته "نور" وإبنهم "حمزة"، وأيضاً زيارة العاهل

المغربـي الملك محمد الخامس عام 1957 وكان أول زعيم خارجي يزور المنتزه، كما عاد بنفس اليوم ليلاً مع أخيه "خليفة" لركوب الألعاب والإستمتاع دون تواجد الصحافة!!) وكذلك زيارة الرئيس الهندي والأمريكي وغيرهم من الرؤساء من جميع بقاع العالم، كما شرح تواجد جميع أنواع المواصلات التي اخترعها الإنسان من القطارات البخارية الى المترو السريع، وقد كان من الواضح إفتخار فخره وإعتزازه بإمتلاك ديزني لاند لثامن أكبر غواصة في العالم (في ذلك الوقت) وأول مترو (قطار سريع) في العالم، ثم انتقل بالشرح عن كيفية تأسيس "و.ا.د" لتصميم وتجديد ديزني لاند ومشاريع أخرى، ثم نقل للمشاهدين كيف يعمل المهندسين والحرفيين والمصممين، ومن ثم ينتقل بهم الى مكتب والت ديزني الخاص للحديث عن المشروع الضخم، "عالم ديزني".

وقبل إستكمال الحديث عن هذا المشروع الضخم، يجب تحديد كيفية إختيار الموقع، وقبل أن يقع الإختيار على ولاية فلوريدا، كانت هنالك عدة إقتراحات، ولكن وبإختيار والت الشخصي، تم شراء عدة أراض في وسط فلوريدا في مدينة مستنقعية نائية تدعى "أورلاندو" (وبفضل والت، أصبحت هذه المنطقة المستنقعية النائية من أكثر الأماكن زيارة في العالم والوجهة الأولى لعشاق ديزني من كل مكان)، وفي بداية الأمر، تم شراء 12000 فدانا فقط، وقام والت بالتوسع بالشراء بإستعمال عدة اسامي مزيفة لأن السعر سوف يتضاعف لو علموا أصحاب الأراضي بأن المشتري هو والت ديزني، وكان الفدان الواحد يساوي مئة وثمانين دولار، واعتبر هذا مبلغاً تافهاً مقارنة بالمئة وثمانين ألفاً بعد انكشاف هوية المشتري، استطاع والت شراء واحدا وثلاثين ألف فداناً من الأراضي الشاسعة التي تساوي حجم مدينة "سان فرانسيسكو" وتساوي ضعف حجم جزيرة "مانهاتن" في نيويورك بمجرد خمسة ملايين دولار ونصف!!، تتذكر إحدى الصحفيات (التي كانت مسئوولة عن كشف هوية والت لدى العالم وخصوصا لأوساط المجتمع الفلوريدي الذي كان يتشوق الى معرفة هوية الشخص الذي اشترى كل هذا وما غرضه؟!) وبإبتسامة عريضة "كان هنالك مؤتمرا صحفيا في ديزني لاند بمناسبة مرور عشرة سنين على افتتاحها، وعندما جاء دوري للسؤال سألته عن الأراضي في فلوريدا وعن إذا كان هو المشتري، فإرتبك والت وقال انه هذه الأراضي لا تصلح لبناء منتزه وقام بتعداد السياح السنويين وكم مرة تمطر في الصيف ومما لفت انتباهي أنه قال "أورلاندو" وفي ذلك الوقت لم يعرف أحداً مدينة إسمها "أورلاندو" ولم يقل "وسط فلوريدا" مما أكد لي أنه هو المشتري، فإنه بكل حال لم يكن كاذبا بارعا".

اختار والت ولاية فلوريدا بالتحديد لبناء مدينة أحلامه والتي سماها "ابكوت" وترمز حروفها الانجليزية الى "النموذج التجريبـي لمجتمع الغد" (E.P.C.O.T, Experimental Prototype Community Of Tommorow) لعدة أسباب أهمها أن الولاية ولاية سياحية يتوافد عليها أكثر من سبعة عشر مليون سائح سنوياً، تميزت بالجو الإستوائي الجميل، ووجود وسائل النقل اللائقة، وأراض شاسعة بمبالغ زهيدة، فارتاح والت لإمتلاكه هذا الكم الهائل من الأراضي لكي ينفذ فيه كل ما يخطر على باله من افكار سواء لهذه المدينة أو غيرها.

يعود والت لشرح الفلسفة الأساسية لعالم ديزني مؤكدا بأن كل الخطط التي يراها المشاهد قابلة للتغيير أو للتطوير، ويؤكد انه يعرف أهدافه، وما يتمنى تحقيقه، ويثبت أنه اكبر مشروع سوف يعمل عليه هو وفريقه والأكثر حماساً، بعد ذلك، يبدأ بالحديث عن أهم الخطط في عالم ديزني ويطمئن المشاهدين بوجود منتزه شبيه لديزني لاند كاليفورنيا في فلوريدا، ويحيطه عددا من الفنادق والأنشطة الترفيهية المتعددة، كما تحدث عن المطار المتقدم الذي كان ينوي بنائه وعن حدائق وصالات استقبال مرتبطين ببعضهم من خلال وسائل نقل حديثة، ولكنه يشدد على أن أهم جزء في عالم ديزني هو "ابكوت".

بعد كل هذا، يشرح والت بنفسه ما في يدور في ذهنه من مخططات مدهشة: "ستنطلق مدينة "ابكوت" من مبدأ التطوير وستكون مكانا لتطبيق الأفكار والتكنولوجيا الجديدة التي تنتج من قبل المراكز الإبتكارية والصناعية الحديثة في أمريكا، سيكون مجتمع الغد ولن يكتمل ابدا، بل سيكون في طور توضيح وتفعيل وتشغيل الإبتكارات الجديدة والأجهزة الحديثة، وستكون "ابكوت" برهانا للعالم عن الصناعة الأمريكية الحرة، بحيث تبقى نسخة أولية للمستقبل اللامع الذي ينتظر العالم، وستبقى المكان الوحيد الذي يبحث عن حلول للمشاكل المدنية ابتداء بارضاء الناس والعامة لكي يعيشوا حياة لن يجدوا لها مثيل في العالم كله، كل شيء في "ابكوت" سيكون هدية تسعد الناس الذين سوف يعيشون ويعملون ويلعبون هنا، وستكون كذلك للزوار الذين يأتون لأخذ لمحة عن الحياة في "ابكوت"، لا نفترض أننا نعرف جميع الإجابات، بل اننا نعتمد بشكل كبير على تعاون الصناعات الأمريكية لتحقيق أفضل إكتشافاتهم من خلال تخطيط وبناء "النموذج التجريبـي لمجتمع الغد" والأهم من ذلك كله، عندما تصبح "ابكوت" واقعاً، نأمل بأن تساهم المدينة في إيجاد حلول جديدة للمشاكل التكنولوجية التي قد تواجه الصناعة الأمريكية، بل وتكون مركز لبيئة خلاقة ليس لها مثيل، وهذه فلسفتنا الأساسية لهذه المدينة".

كان هذا مبدأ والت في خطته، حيث أن تكون "ابكوت" بيئة تخطيطية تثبت للعالم ما يمكن للصناعة الأمريكية الحرة إنجازه من خلال التحكم والتصميم المناسب، واعتماد شكل للمدينة دائري والشبيه بالعجلة حيث تتفرع من المركز الى الخارج بشكل جديد وسلس ومن خلال مواصلات النقل الحديثة، يمكن للناس الدخول والخروج من والى قلب المدينة، وبالمنتصف مركز الأعمال والتجارة والمكاتب، وحول المنتصف تقع شقق سكنية (أيضا بشكل دائري)، ويحيط ذلك حزاماً أخضر من الحدائق والزرع، وأخيرا وفي الجزء الأكبر من الدائرة، تقع الأحياء السكنية والمدارس والملاعب والضواحي للعائلات لتقدم منطقة منتصف "ابكوت" نشاطات عديدة والتي لا توجد إلا في أهم المدن الحضارية فقط، من حيث العمل والثقافة والترفيه والمحيط الإجتماعي، وسيكون من أهم معالمها هو برج عالمي كبير في منتصف المدينة بالضبط، يقع فوق المبنى الرسمي للمدينة، وحولها مراكز عالمية للتسوق والأكل والتنـزه، وقاعات مسارح ونشاطات ليلية متعددة، وعدة مكاتب للخدمات أهمها خدمة سكان المدينة نفسها، وقد صممت شركة الخدمات

خصيصاً لتصل الى معايير الشركات الكبرى، وفوق ذلك مرحلة خاصة بالملاعب الكبيرة لشتى الرياضات من السباحة والغولف والتنس وكرة القدم وغيرهم، والأهم من ذلك، ستكون هذه المنطقة مغطاة للسماح بالتحكم في المناخ بحيث يتمتع المتسوقون والمتنـزهون بأجواء مثالية محمية من المطر والحر والبرد والرطوبة والعواصف، وسيتمكن المشاة من المشي بحرية فسيكون هناك وسيلة نقل موحدة وهي القطارات السريعة (المترو) التي تتواجد في كل موقع في المدينة والتي تعمل بكل أريحية وسرعة وحذر، وتحت المدينة، تكون هنالك شوارع مخصصة للسيارات وتحتها شوارع مخصصة للشاحنات.

هذه "ابكوت" كما تصورها والت، القلب النابض لعالم ديزني، والتي تتسع لأكثر من عشرين ألف مدنيّ، المدينة المستقبلية الرائدة في تطور عالمنا الحديث، المدينة الحديثة مع مكونات مجتمع أكثر عقلانية وحداثة، وكل من يعيش فيها سيكون مسؤولاً عن التطور والإبداع والتقدم في العالم، هذه النظرة الغير عادية للمستقبل التي تميز بها والت ديزني وإختلف عن الكثير من مناظريه، وقد نسي الناس اليوم هذا المخطط الواسع الكبير الذي عمل عليه والت بكل حماس وتفاني (حتى عندما كان يرقد على فراش الموت في المستشفى، كان يتخيل هذا المخطط ويتصوره برمته في سقف غرفته بالمستشفى)، ولأنه لم يُدرك بعد وفاته فقد قرر مسؤولي ديزني التخلي عن هذا المشروع فلم تكن قدراتهم تتحمل إدارة مدينة كاملة، وهي ليست أي مدينة، بل مدينة مستقبلية منقطعة النظير، وكانوا يعتقدون أنهم لن يستطيعوا التقدم في المشروع دون العقل المدبر ومفتاح هذا المشروع كله، والت ديزني.

فعندما استقبل حاكم ولاية فلوريدا في عام 1966 والت وروي ديزني في مؤتمر صحفي رحّب بهم وبفكرتهم التي ستجعل من ولايتهم أكبر الوجهات السياحية في العالم، وأجاب والت على الأسئلة ووضح مقصده، ولكن للأسف، اليوم، لا نرى هذا المخطط في "عالم والت ديزني"، بل نرى عدة منتزهات ولو أنها جميلة ومنظمة بشكل لا يصدق إلا أنها ليست ما خطط له والت، وليس هذا هو السبب في شرائه لذلك الكم الضخم من الأراضي، ويؤكد مؤرخي ديزني، بأنه لو تم فعلا إتمام ما خطط له والت، لكان العالم يجري تحت سيطرة ديزني لأنه نصب أعينه على المستقبل وفيه أهم أمور التفكير والتخطيط، وليس هذا تقليلاً من مكانة ديزني اليوم، ولكن فيه انتقاد لورثة والت الذين عجزوا عن التنفيذ لأسبابهم الوجيهة.

حاليا، يتميز "عالم والت ديزني" بأنه أكثر وأكبر منتجع سياحي تتم زيارته في العالم كله، وفيه أربعة منتزهات كل واحدة تتميز بمكوّن فريد على النحو التالي:

"المملكة السحرية" (Magic Kingdom): افتتحها روي ديزني وسط احتفال عالمي عام 1971 وأصر على تسمية "عالم ديزني" بـ"عالم والت ديزني" في تحية كبيرة الى أخيه الراحل، عندما سئل روي عن سبب عمله لذلك قال "الجميع يعرف فورد، ولكن القليل من يعرف هنري فورد" وقد كانت بداية المشروع، وهي شبيهة لديزني لاند في كاليفورنيا ولكنها أكبر بكثير من ناحية الحجم، ويتوسط المنتزه قصر سندريلا الضخم، وهو من أجمل المعالم الشهيرة، واختارته شركة ديزني لكي

يكون شعارها السحري، وأمام القصر يقع تمثال "الشركاء" وفيه يقبض والت ديزني يد ميكي ماوس في إشارة الى "تعاونهم" لبناء مؤسسة ديزني الشامخة، ويرى الكثير من العرب هذا التمثال بل ويلتقطون الصور التذكارية أمامه ومعظمهم لا يستوعب الجهد الشاق الذي بذله هذا الشخص الواقف أمامه في بنائه لمملكته وسعيه لرسم البهجة والإبتسامة على الطفل والكبير والشيخ، وهي فعلا مملكة سحرية لما فيها من عروض والعاب مع لطافة الموظفين ومساعدتهم الدائمة (ابتسامتهم التي هي "جزء من لباسهم")، وتحتوي "المملكة السحرية" أيضاً على أربعة مناطق كما في ديزني لاند، عالم للمغامرات وعالم المنطقة الأمريكية وعالم الفانتازيا وعالم الإكتشافات، وكلها أكبر بشكل ملحوظ من كاليفورنيا، وتعد "المملكة السحرية" أكثر المنتزهات زيارة في العالم.

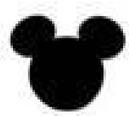
"ابكوت" (Epcot): تم افتتاحها في عام 1982، وهو عبارة عن معرض عالمي كبير يمثل الإحتفال بكل ما قدمته البشرية من اختراع وحضارة وتكنولوجيا، وهذا هو المبدأ الوحيد الذي كان في خطة والت الشخصية وتم تطبيقه على أرض الواقع، وفي وسط المنتزه الكبير، كرة بيضاء كبيرة ترمز الى كوكب الأرض والفضاء، وتليه بحيرة كبيرة بعد ذلك فتقسم بين عالم المستقبل المحتوي على عدة ألعاب ومطاعم واسواق، وعالم الحضارة الذي يحتوي على معارض ضخمة لبلاد الصين والمكسيك واليابان وفرنسا والمانيا والمغرب وبريطانيا والنرويج وايطاليا وامريكا وكندا، ولكل بلد من البلدان سوق شعبـي أو لعبة ومطعم، مع وجود شخصيات ديزني الممثلة لتلك البلدان للتصوير، فعلى سبيل المثال في بلاد الصين، تقف المحاربة "مولان" للتصوير معها، وفي بريطانيا، تكون "آليس" و"ماري بوبينـز" متواجدتان للتصوير معهما وهكذا، وتعد "ابكوت" ثالث أكثر المنتزهات زيارة في العالم، ومع أنه ليس ما أراده والت، الا أن لها دور لا يمكن محيه في إسعاد وتثقيف الزوار وهذا هو أهم شيء في النهاية.

"استديوهات هوليوود" (Disney’s Hollywood Studios): افتتح عام 1989 (و في باريس عام 2002 تحت مسمى "منتزه استديوهات والت ديزني"(Walt Disney Studios Park)، وقد صمم هذا المنتزه على الطراز الهوليوودي الشهير في الثلاثينات والأربعينات، وتحتوي "استديوهات هوليوود" على العديد من الأنشطة الترفيهية المختلفة والألعاب، ومن ضمنها معرض "حلم رجل واحد" (One Man’s Dream) الذي يحكي مسيرة والت ديزني من بدايتها الى نهايتها (و قد تم نقل العديد من أغراض والت الشخصية لعرضها أمام الناس، كما تم نقل أثاث مكتبه الشخصي بالكامل من مكانه الأصلي في مبنى الأنيميشن في استديوهات ديزني في كاليفورنيا الى فلوريدا وبطائرة خاصة)، تتوسط "استديوهات هوليوود" قبعة ميكي ماوس ضخمة من فيلم فانتازيا، وهي ثامن أكثر المنتزهات زيارة في العالم.

"مملكة الحيوانات" (Disney’s Animal Kingdom): افتتحت في عام 1998، وهذا المنتزه هو أكبر منتزه فردي في العالم، وينقسم الى سبعة مناطق مختلفة، وقد تم تأسيس هذا المنتزه للبحث والمحافظة على الحياة الطبيعية وفيه توضيح للحياة البرية المدهشة (الفلسفة التي كان يقودها والت ديزني بنفسه)، ويتوسط المنتزه

شجرة ضخمة مزخرفة طولها أربعة وأربعين مترا وعرضها خمسة عشر مترا، وتدعى بـ"شجرة الحياة"، ويحتوي المنتزه على العديد من النباتات والغابات الطبيعية والأشجار والحيوانات من مختلف مناطق العالم البرية والبحرية، ويهدف المنتزه الى التوعية والتعليم والترفيه في مزيج طبيعي رائع، مع الكثير من الألعاب والعروض الثقافية والإحتفالات، وتعد "مملكة الحيوانات" رابع أكثر المنتزهات زيارة في العالم.

وهنالك أماكن أخرى تجمع بينهم وسائل مواصلات ديزني الفريدة من باصات وقطارات وغيرهم، من عالم "اي.اس.بـي.ان" الرياضي (ESPN Wide World of Sports) الى العروض والأسواق والمطاعم في "داون تاون ديزني" الى المنتزهات المائية فالفنادق والمنتجعات العديدة، وكل ذلك وأكثر في عالم "والت ديزني" والتي تعتبر مدينة كاملة وقاعدة ضخمة للشركة.



كتاب الأدغال

كان آخر فيلم أشرف عليه والت في إستديوهاته هو "كتاب الأدغال" والذي إقتبسه من رواية "كتاب الأدغال" للهندي المولد "روديارد كيبلينغ" (The Jungle Book by Rudyard Kipling)، وقد رأى والت في هذه القصص مكونات مرحة وشيقة لفيلم كرتوني، تدور أحداثه حول الطفل الذي أُلقي في نهر من أنهار الهند فتربيه عائلة من الذئاب، وبعد إنتشار خبر تواجد بني آدم في الغابة، تخاف عائلته على حياته من النمر الشرير المعروف بحقده على البشر "شريخان"، فيأخذه الكوجر الأسود "باغيرا" الى قرية البشر، فرفض الصبـي لأن العودة الى قرية البشر، يحاول الهروب منه ويلتقي بشخصيات لا تنسى في الغابة مثل الأفعى "كا" والدب "بالوو" والقرد "الملك لوي" والنسور والفيلة وغيرهم في مغامرة شيقة يمتزج فيها المرح والضحك والخطر.

نلاحظ بعد ابتعاد والت عن الأنيميشن لإنشغاله بالمشاريع الأخرى لفترة من الزمن عودته اليه وبقوة في آخر فيلم ينتج على يديه شخصياً، وقد صدر بعد وفاته بعام تقريبا، كان والت مسؤولاً عن تطوير الشخصيات الغنية، كما كان مسؤولاً عن تحويل قصة "كيبلينغ" من الرواية الداكنة الى الفيلم البسيط والمرح الذي تحول الى أحد أهم كلاسيكيات ديزني الخالدة.

يتذكر الرسامون الذين اشتاقوا للعمل مع رئيسهم العزيز تحفيزه وتشجيعه لهم للرفع من مستوى أدائهم من ذلك من خلال إلهامه لهم لتطوير أعمالهم الى أقصى الحدود، ويتذكر الإخوة "شيرمان" الذين كتبوا الأغاني للفيلم إضافات والت السحرية مثل إصراره على أداء الممثل الشهير "فيل هاريس" لصوت الدب "بالو"، وإدخاله موسيقى الجاز والمرح الى نمظ الأغاني وتقريباً الجنون الى مشاهد الرقص الهستيرية في الفيلم.

أخذ والت عائلته بأكملها لإجازة طويلة واستأجر يختاً صغيراً في إحدى بحيرات مدينة "فانكوفر" في كندا، وكانت العائلة كلها موجودة، والت وليلي و"دايان" وزوجها "رون" وأطفالهم الستة (السابع ولد في عام 1967) و"شارون" وزوجها "بوب" وطفلتهما "فكتوريا"، واحتفلوا في ذلك اليخت عيد زواج والت وليلي الأربعين، وعيد ميلاد الحفيدة "تامي"، كما مرح والت بصفته قبطان للسفينة وقد كان يرتدي القبعة المناسبة لذلك، عندما وجد لحظة للحديث الجدي مع زوج ابنته "رون"، شرح له بأنه سيترك الأفلام إليه والى المخرجين وسوف يركز على "ابكوت" و"معهد كاليفورنيا الفني"، وقدر بأن المشروع سوف يستغرق بالكثير خمسة عشر عاماً، وانه يجب التركيز التام عليه فقط.



وداعا، والت

كانت إحدى مشاريع والت قبل مرضه هي بناء منتجع سياحي ثلجي (لم يكتمل ابداً) بالقرب من حديقة "سكويا" الوطنية، وهذا الموقع لا يبعد كثيراً عن موقع الأولومبياد الشتوية التي شارك بها والت كمدير للتصميم مع فريقه "و.ا.د"، وبعد إقامة مؤتمر صحفي مع حاكم كاليفورنيا في سبتمبر من عام 1966، لاحظ الصحفيون ظهور التعب الشديد على والت وظهور الخطوط والتجاعيد على وجهه وكأنه شاب فجأة، ولكن لم يشك أحد في أن الموضوع جدي أو ذو أهمية تذكر.

اشتكى والت عدة مرات من السعال والآم شديدة في الظهر وقد ظن أنه عرق متصلب منذ إصابته الكبيرة عندما كان يلعب البولو سابقاً، وقاد والت في أحد الأيام نفسه الى مستشفى "القديس جوزيف" الذي كان مقابلا للإستديوهات، وأتم بعض الفحوصات اللازمة وحدد له موعداً للرجوع للمزيد من الفحوصات، وعند عودته وقيامه بفحص الأشعة، اكتشف الأطباء ورم بحجم حبة الجوز على رئته اليسرى، وقد كان والت مدخنا شرهاً منذ أن كان مراهقا، وعلى الفور، أتمت له عملية لإنتشال الرئة السرطانية من جسده، وعند خروج الطبيب من غرفة العمليات وبوجه غير سار، أخبر عائلة والت بأن "كان كما توقعت، انتشر الورم السرطاني في جميع أنحاء جسده، أعطيه من ستة أشهر الى سنتين للعيش"، دخلت العائلة في حالة انكار مأساوية وخصوصا زوجته العزيزة ليلي، وقد قال الإعلان الصحفي الرسمي "إن والت يخضع لعملية لتصحيح الآم الكتف والظهر من إصابته في لعبة البولو".

أفاق والت من العملية وقد كان متفائلا، وبتفاؤله، نهضت أرواح العائلة مجدداً، وحاول اتمام عمله في المستشفى حيث كان يقرأ النصوص ويوافق على مخططات جديدة في ديزني لاند وكان يعمل بشكل عادي رغم وجوده في المستشفى، وبعد اسبوعين، شعر والت بالملل من طول البقاء وطلب من الفتى الذي يوصل البريد الى منـزله كل يوم أن يخرجه من المستشفى، وبالفعل خرج الى الإستديو أولاً، فزار المكان الذي بناه وقد ظهر التعب في وجهه، فكان لزيارته أثر كبير في دفع الروح المعنوية لموظفي ديزني فرأوه لآخر مرة، وهو يمازح العمال والرسامين ويتابع استحداثات الإستديو وكأنه سوف يعيش طويلاً وكأنه لم يعرف المرض، يتذكر أحد الرسامين جلوس والت في مكتبه للحديث، وعند خروجه قال له "وداعا" مما شكل صدمة عنيفة له فهو لم يتعود أن يقول كلمة "وداعا" ابداً بل يقول "اراك لاحقا" أو ما شابه.

ذهب والت بطائرته الخاصة مع ليلي الى "بالم سبرينغز" لكي يتعافى هناك ويرتاح ويستجمم في مزرعته الخاصة، وسرعان ما عادوا الى المستشفى بعد أيام من وصولهم، فقد أحس والت بصعوبة في التنفس مع الكحة وآلآم متعددة، وبعد عدة أيام في المستشفى، كانت حالته الصعبة تتأرجح من الأفضل الى الأسوء، واحتفل بعيد ميلاده الخامس والستين في غرفته بالمستشفى، وبعد عشرة أيام تقلبت فيها الأوضاع بين حالات حرجة الى حالات بدا فيها والت يسترد أنفاسه القديمة، إتصل المستشفى بدايان وليلي وأخبروهم بأن والت في حالة حرجة، وفي

الخامس عشر من ديسمبر، عام 1966، وبالتحديد في الساعة التاسعة والنصف صباحاً، فارقت الروح جسد والت ديزني.

ذهب والت ديزني الى الأبد، وانتشر خبر وفاته فوراً من المستشفى الى الإستديو المقابل له، وعند وصول الخبر المفجع الى الإستديو، انهمر العديد في لبكاء، ومنهم من أنكر ومنهم من اعتزل ورجع الى منـزله حزينا، يقول احد المخرجين "والت كان بمثابة أبينا، ولا تتوقع للأب المرض أو الوفاة ابدا"، جاء الإعلان الرسمي في اليوم التالي على لسان روي "موت والت ديزني هو خسارة كبيرة لكل سكان العالم، لا توجد طريقة لإستبدال والت ديزني، فقد كان رجلا استثنائيا وفي الغالب لن يوجد له شبيه ابدا، وسوف نستمر في إدارة شركة والت بالأسس التي بناها ووجهها، كل خطط والت المستقبلية سوف تسير على خطى التنفيذ".

حلت الفاجعة الكبرى على مؤسسة ديزني وعائلته ومنتجه، فقد ذهب الأب والمؤسس، وحزن العالم حزنا شديدا في وفاة أحد أبرع فناني التاريخ، وفي اليوم التالي، كان نعي والت ديزني في كل جريدة عالمية، وكانت رسائل التعزية تتدفق على عائلته من جميع الناس والمشاهير والسياسيين وغيرهم، وفي نفس اليوم، تمت مراسم العزاء بحضور عائلي محدد في كنيسة صغيرة، وتم حرق جثته (بناية على وصاياه) ووضع الرماد في مقبرة "فورست لون" في كاليفورنيا في زاوية صغيرة محددة.

والت ديزني، الرجل الذي غير العالم الى الأبد وترك شركة أصبحت أكبر امبراطورية إعلامية في هوليوود، هو مثال ورمز لبناء الذات، ومن خلاله، يسهل التيقن بأن الأحلام تتحقق، ومن خلال مسيرته الفنية المدهشة، نتعلم العديد من الدروس والعبر، ومن خلال نظرته للماضي والمستقبل والحاضر، نتعلم التقدير والإستمتاع بكل ما هو جميل، ومن خلال منتجه، نتأكد بأن العالم أصبح مكانا أسعد بمجرد مساهمة ديزني في تطوره في العديد من مجالاته الخلابة، وفي النهاية، يكون فضل والت ديزني كبيراً على أي شخص قد ابتسم من مشاهدة فيلم، أو امتلك لعبة من ديزني، أو أستمتع بآيسكريم في ديزني لاند أو ركب مع أطفاله لعبة حازت إستحسانه، وبعد وفاته، يظل والت ديزني - ليس كغيره - مؤثرا على طريقة العيش حتى اليوم والغد.



ديزني بعد والت

إستمر فن الأنيمشن بعد وفاة أبرز قائد ومطور له، ويستمر إسم ديزني محتلاً الصدارة فيه سواء من خلال فرعه الرئيسي الذي استمر (رغم الصعوبات الشديدة في الثمانينات) في صناعة الأفلام التقليدية المرسومة بالأيدي بعد "كتاب الأدغال" من "قطط ذوات" (The Aristocats) الى "حورية البحر" (The Little Mermaid) الى "الأسد الملك" (The Lion King) والعديد غيرهم، وبعد إنقطاع دام خمسة سنين، "الأميرة والضفدع" (The Princess And The Frog) عام 2009، كما دخلت في مجال الأنيميشن بالكمبيوتر من خلال أفلام مثل "الدجاجة الصغيرة" (Chicken Little) و"بولت" (Bolt)، كما تمتلك شركة ديزني "استديو بيكسار" (Pixar Studios) الشهير الذي أنتج أفلام مثل "حكاية لعبة" (Toy Story) و"البحث عن نيمو" (Finding Nemo) و"سيارات" (Cars) و"برايف" (Brave) وغيرهم.

تم تشييد أول منتزه ديزني لاند خارج الولايات المتحدة في مدينة يورايسو اليابانية عام 1983، تبعه "ديزني لاند باريس" عام 1992 في ضواحي باريس، ثم "هونغ كونغ ديزني لاند" عام 2005 في جزيرة لانتاو، وتم الإعلان عن بدء بناء منتزه ديزني لاند في مدينة شانغهاي الصينية سيفتتح عام 2016، وبذلك تحتل شركة والت ديزني ستة بقاع حول العالم فستصبح أقوى الشركات تأثيراً وأهمية، وحول كل منتزه عدة ملاعب رياضية وفنادق ومنتجعات أيضاً تابعة لديزني، كما افتتحت ديزني عدة استديوهات لها حول هذه المناطق، وازدادت أعداد السياح بشكل هائل فعلى سبيل المثال، تعد "ديزني لاند باريس" أهم وجهة سياحية تتم زيارتها في أوروبا من بين جميع معالمها العريقة والواسعة!

تولى رئاسة الشركة بعد وفاة والت شقيقه العزيز روي، والذي حرص على إتمام مشروع أخيه، وبعدما توفي عام 1971، تولى القيادة رجل يدعى "دون تاتم" ثم "كاردون والكر" وهم رجلان عملا مع والت وروي لسنين عديدة، بعدهم أتى زوج ابنة والت "رون ميلر" المسئول عم إطلاق قناة ديزني الشهيرة، وبعد خلاف مع ابن عم زوجته "روي ديزني" تم إستبداله بـ"مايكل ايزنر"، "روي ديزني" إبن المؤسس الثاني لديزني، والرجل المسؤول عن أداء ديزني العالي خلال السنين وحتى وفاته، قام بإخراج "مايكل ايزنر" بعد أن أدخله بخمسة وعشرين عاماً شهدت فيها الشركة تطورات وإستحواذات متعددة قدمت في أهميتها ومكانتها الهوليوودية المهيمنة، والآن، يترأس الشركة "روبرت ايغر" الذي يعمل على التوسع والمحافظة على النجاح بنفس الوقت.

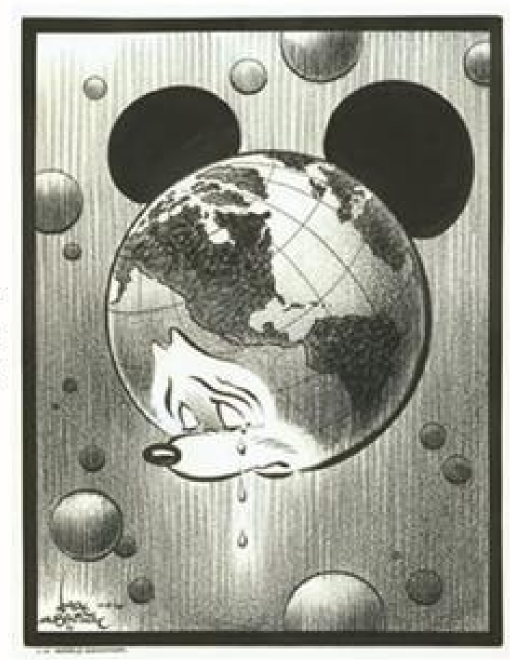
بعد وفاة زوجة والت ليلي عام 1997 وابنتهم شارون عام 1993، تظل دايان الصلة الوحيدة الى الرجل الذي يعود له الفضل الكبير في تغيير العالم، وفي تحية كبير الى والدها، افتتحت عام 2009 متحفاً كبيراً في مدينة سان فرانسيسكو اسمه (The Walt Disney Family Museum)، يحكي المتحف وبطريقة عصرية وجذابة قصة والت منذ ولادته وحتى وفاته ويحتوي على العديد من مقتنيات والت الشخصية من قطاره المصغر الى جوائزه العديدة وفي كل ركن من أركان المتحف الجميل لقطة من حياة والت الساحرة يمكن زيارته وتعلم الكثير عن والت ديزني الشخص وليس

الشركة.

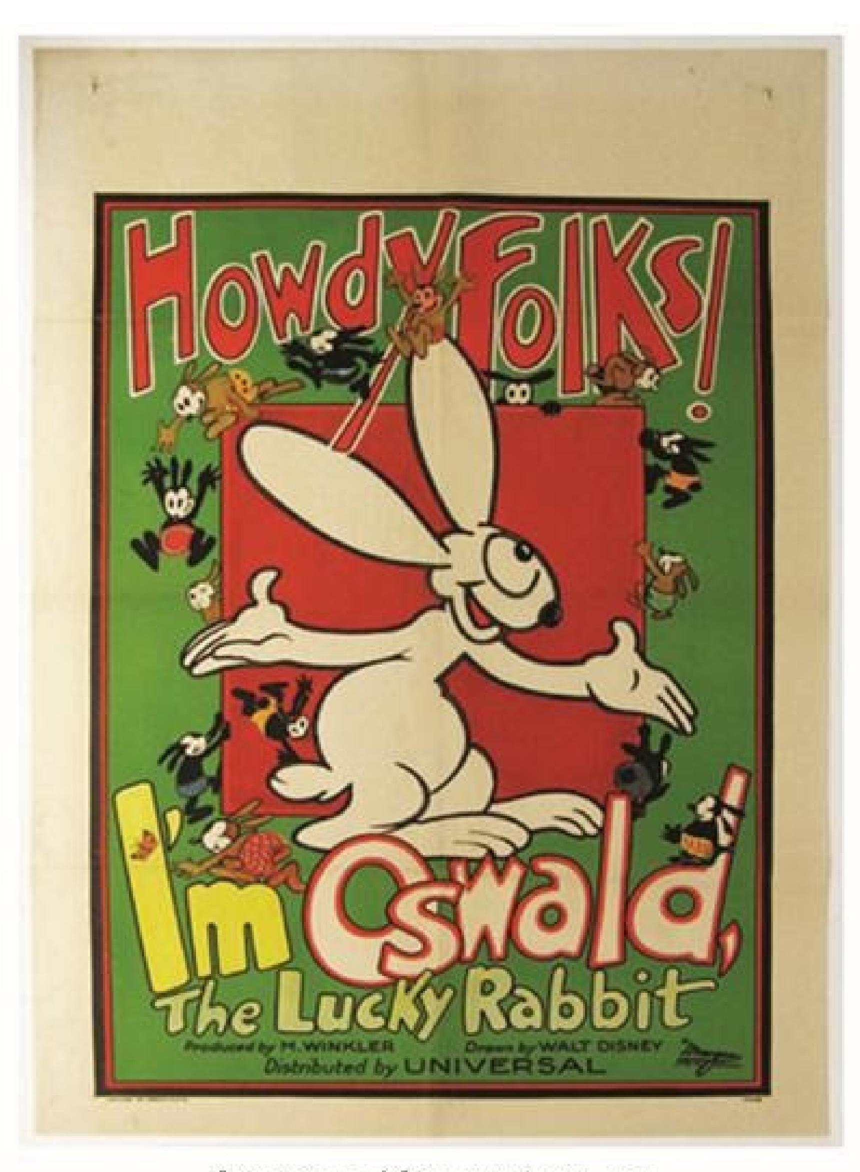


ملف الصور





صورة نشرت في جريدة أمريكية
تعبر عن حزن العالم برحيل
أبرز عنوان للترفيه



إحدى اللوحات المعروضة في متحف العائلة



متحف عائلة والت ديزني



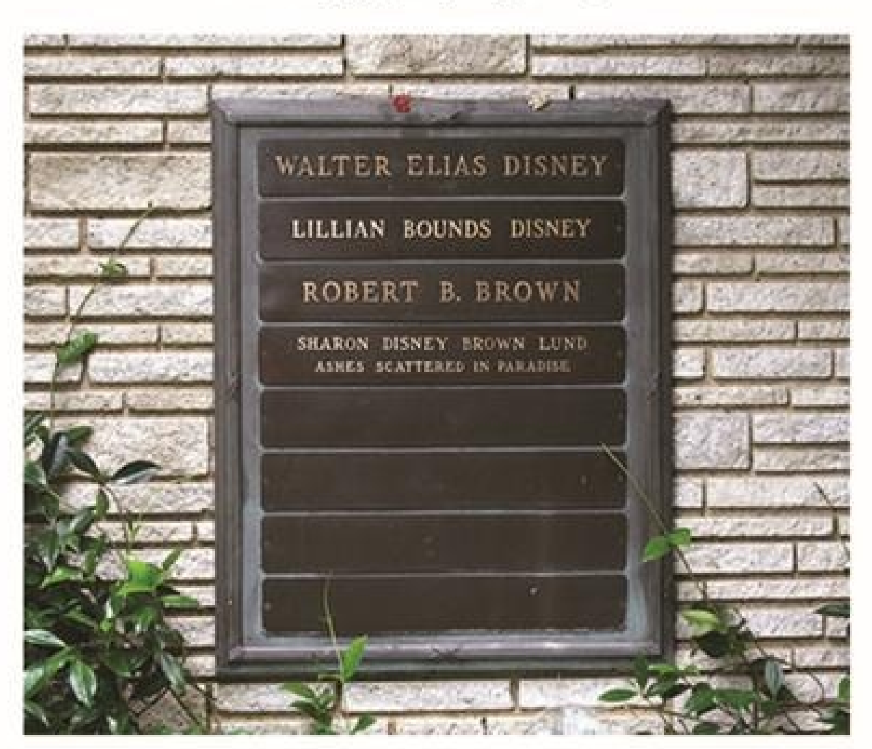
الجوائز التي حازها والت في متحف عائلة والت ديزني



إحدى الرسمات لوالت في شبابه، توجد في متحف عائلة والت ديزني للاطلاع



قاعة والت ديزني للموسيقى في لوس أنجلس



رفات والت ديزني في مقبرة فوريست لون



تمثال «الشركاء» والت ديزني وميكي ماوس في منتزهات ديزني لاند



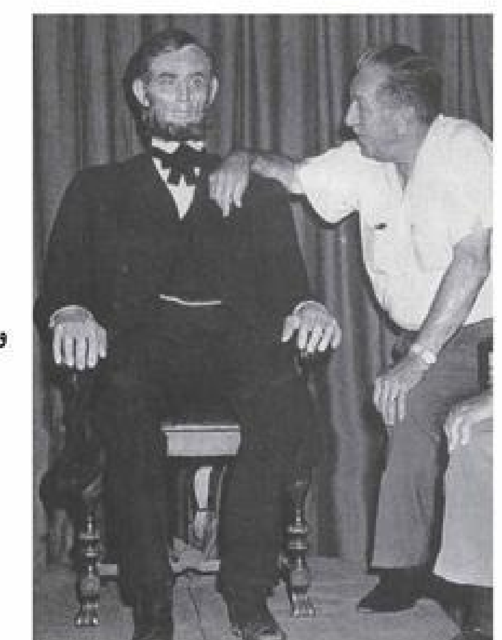
روي ديزني يتفقد بناء مملكة أخيه الراحل في فلوريدا!



ابن أخ والت، روي ديزني يتحدث عن عمه المبدع وانجازاته



رئيس شركة والت ديزني «روبرت إيغر»
يقف بجانب تمثال جديد لوالت وميكي ماوس



والت مع مجسم الرئيس لينكولن



والت مع المذيع ونجمي ماري بوبينز جولي أندروز وديك فان دايك



والت مستعداً للسفر



والت وأخيه الوفي روي



الإخوة ديزني ومحافظ ولاية فلوريدا



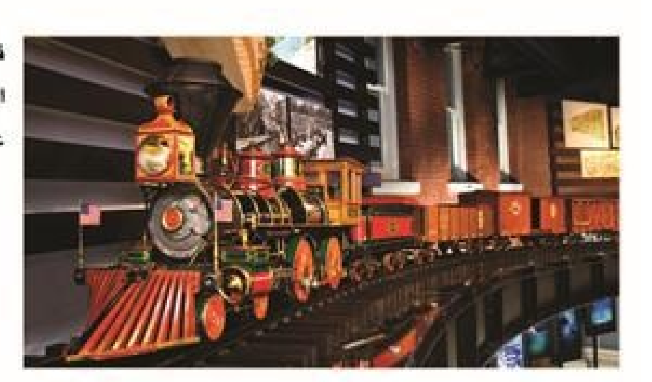
والت ديزني يحضّر سَلَطة في مكتبه



والت مع جوائزه العديدة



والت في مؤسسته
الخاصة «و.ا.د»



قطار والت ديزني
المصغر في متحف
عائلة والت ديزني



والت ديزني يتوسط مجلة مع شخصياته العالمية



والت وهو يتفقد دورة الأولمبياد الشتوية التي نظمتها مؤسسته



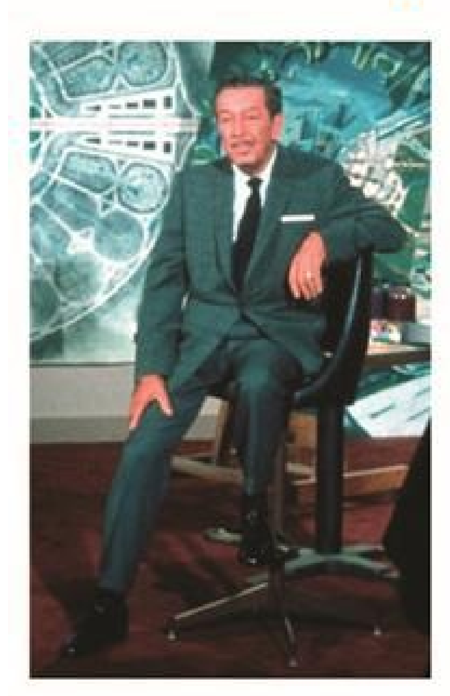
والت ديزني يلقي خطاب الافتتاح
للعبة «إنه لعالم صغير»



والت في فلوريدا لأول وآخر مرة، يتفقد الأرض والمخطط الضخم الجديد



والت يدور في أرجاء عالمه



والت جالساً خلف مخططه السري الجديد

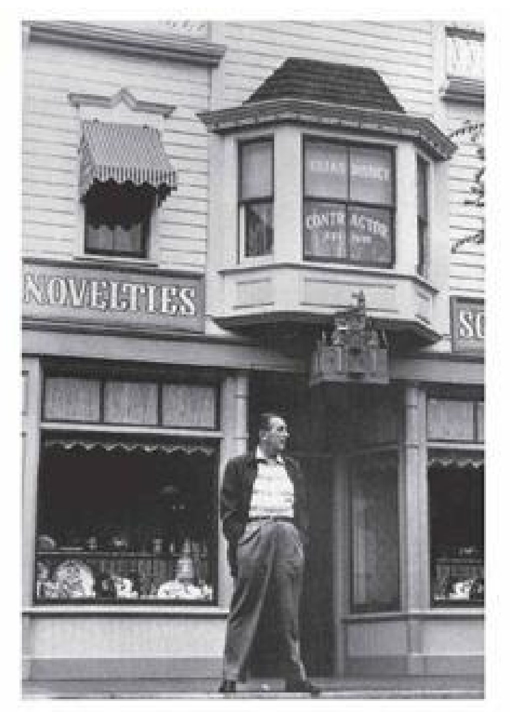




والت يتفقد إحدى الرسمات مع رجاله التسع الكبار



والت وحفيده كريستوفر



والت يتفقد الشارع الرئيسي



والت ديزني مع قطاره الجديد في ديزني لاند



والت مع العاهل
المغربي محمد الخامس



والت مع رئيس أندونيسيا المسلم
أحمد سوكارنو



والت وابنته دايان



والت مع مندوبين من قناة «أي. بي. سي» وهو يوقع عقداً للظهور
في برنامج أسبوعي

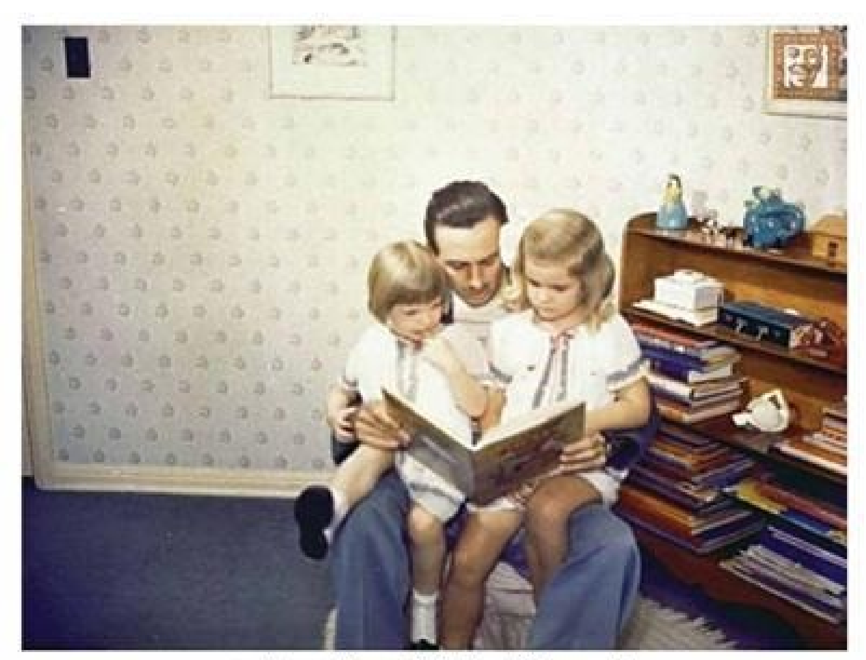


والت مع المخطط المبدئي لمنتزهه الشهير



والت وهو يمتع ضيوفه بقطاره الصغير!

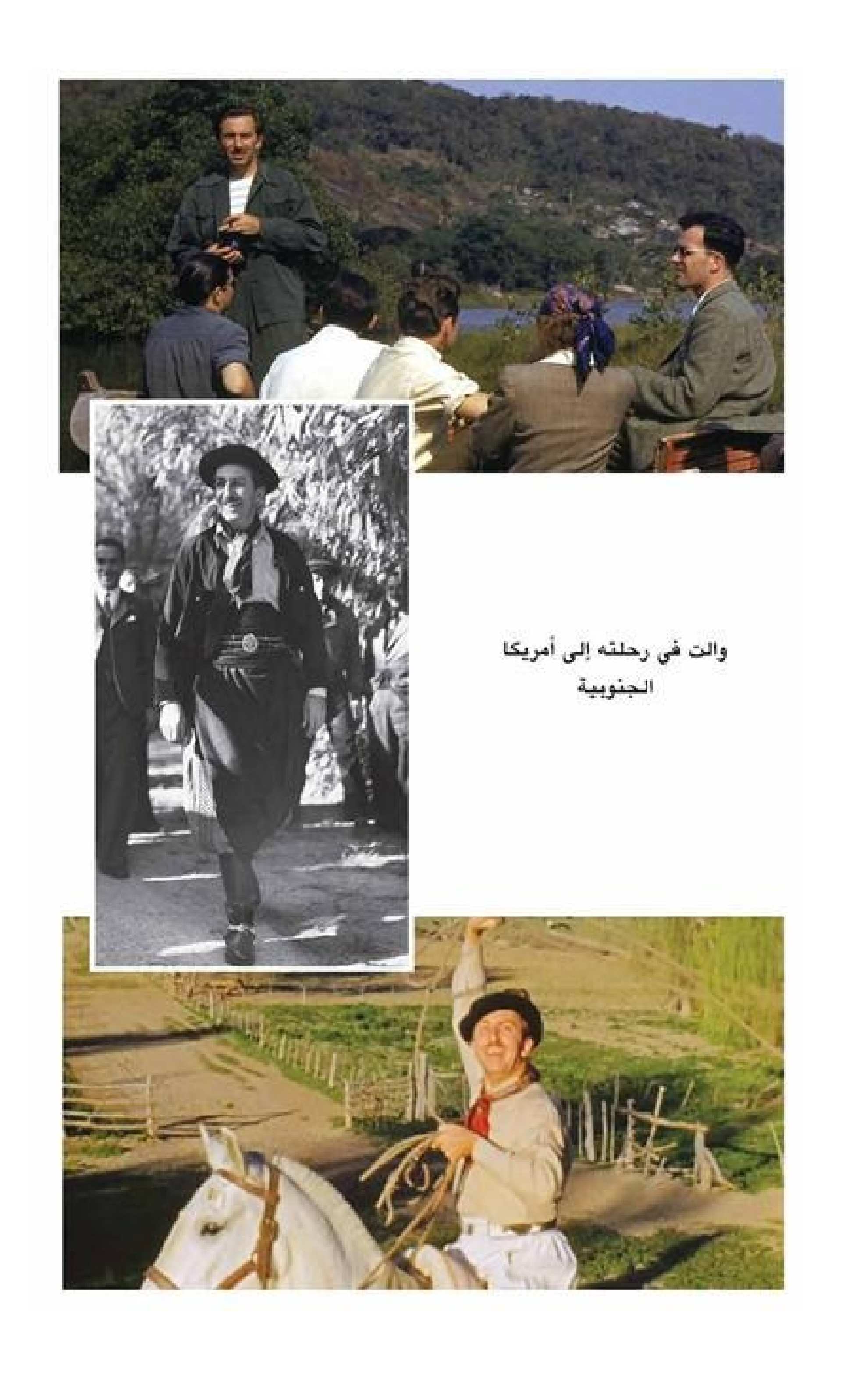




والت مع طفلتيه العزيزتين: دايان وشارون



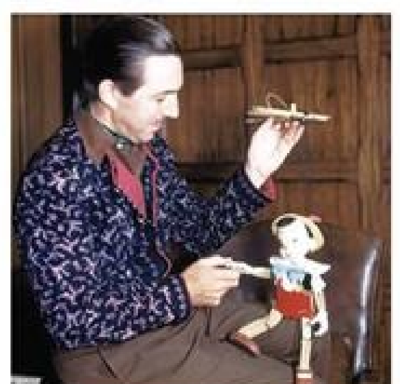
والت ديزني خلال
تصوير إحدى حلقات
برنامجه التلفزيوني



والت في رحلته إلى أمريكا
الجنوبية



والت أمام استديوهاته وهي تبنى



والت ومجسم شخصية بينوكيو



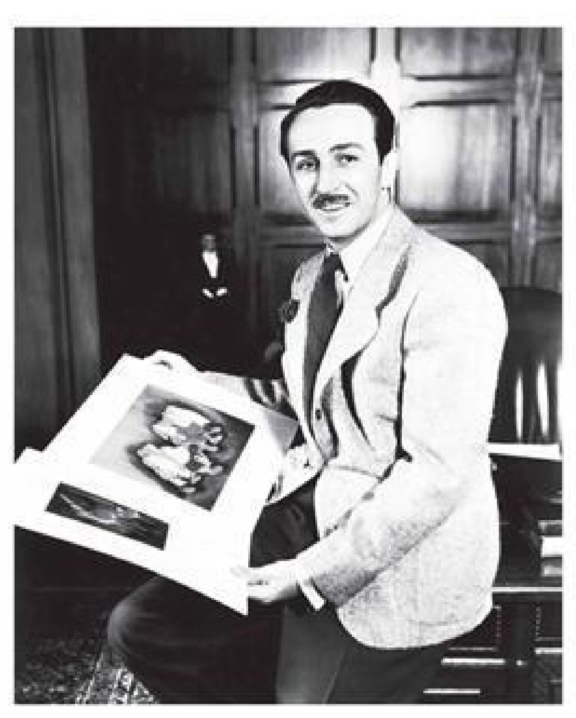
والت وشخصيته الجديدة «بينوكيو»



والت وجائزته الخاصة

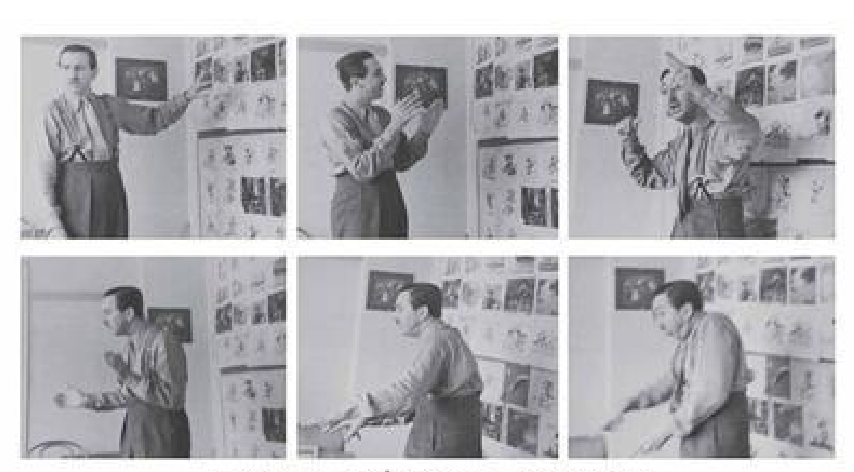


والت والغزلان الذين استعان بهم ديزني ليستفيد منهم الرسامين في فيلمه الجديد «بامبي»



والت في ظهور تلفازي يشرح للناس ما معنى فيلم كامل بالأنيميشن!





والت وهو يشرح لموظفيه أسلوب سرد القصة

والت وزوجته ليلي خلال أيام صعبة
أسقطت خلالهم جنينين





والت وزوجته ليلى يحضران أول عرض
لفيلمه «ستووايت»



الإخوة ديزني وابتكارهم الحائز على جائزة أوسكار



والت وأخته روث وأبيه وأمه وأخيه روي، شكّل وفاة أمه أثراً مذنباً عليه لم ينمحي طيلة حياته



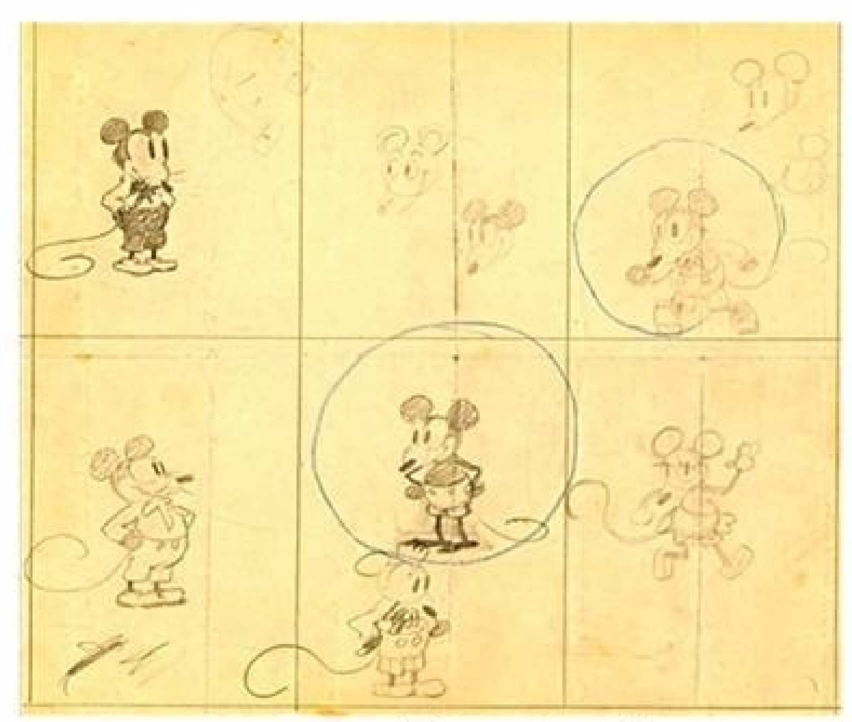
والت مع صديقه «أب ايووركس»



والت ومنتجات ميكي ماوس التي لا تنتهي



والت يراجع شريط الأفلام مع فنانيه



أولى التصميمات للفأر الأشهر: ميكي ماوس



طاقم عمل استديو ديزني في أوائل العشرينات



أوزوالد، الأرنب المحظوظ،
الشخصية الأصلية التي سرقت
من ديزني



والت مع زوجته العزيزة
«ليليان باوندز»





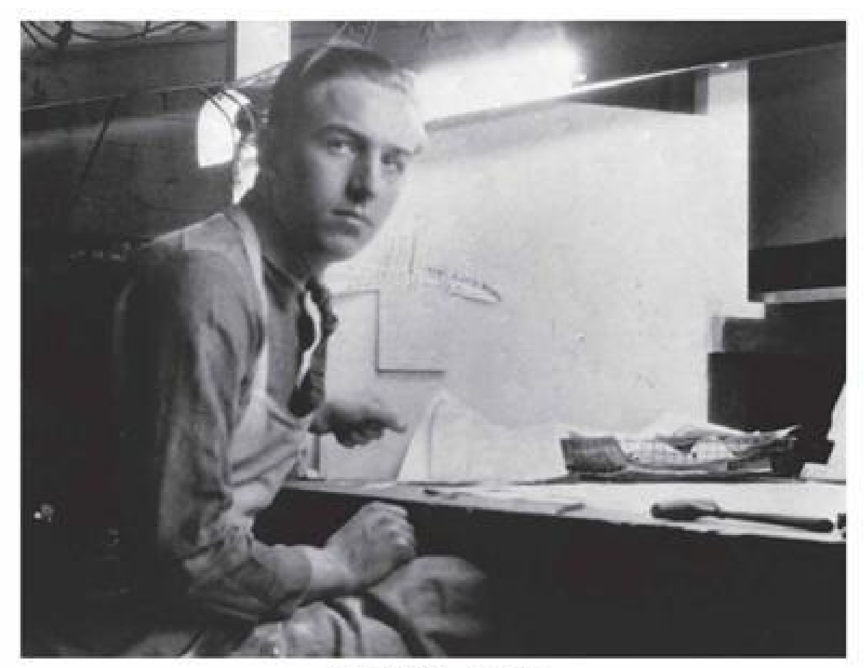
والت مع بطلته الأولى «فيرجينا
ديفيس» وبعض الشخصيات
الكرتونية المرافقة لها



والت مع الفنانة الصغيرة «فيرجينيا ديفيس» وهو يشرح لها طريقة دمج الرسوم بالواقع



من اليمين: أدنا وروي ديزني، ووالت وليلى ديزني، في أولى استديوهاتهم



والت في مكتبه للرسم



فريق والت خلال تصوير إحدى حلقات «أليس في بلاد العجائب»



والت في شبابه



والت ديزني في أكاديمية «بيسمن – روبن»
يتعلم أصول الرسم



والت ديزني يقف أمام شاحنته (المرسوم
عليها) في فرنسا في الحرب العالمية الأولى



والت ديزني بالبدلة العسكرية



فلورا تحتضن طفليها
روث ووالت



والت ديزني الصغير





والت في شبابه



أم وأب والت، الياس
وفلورا ديزني



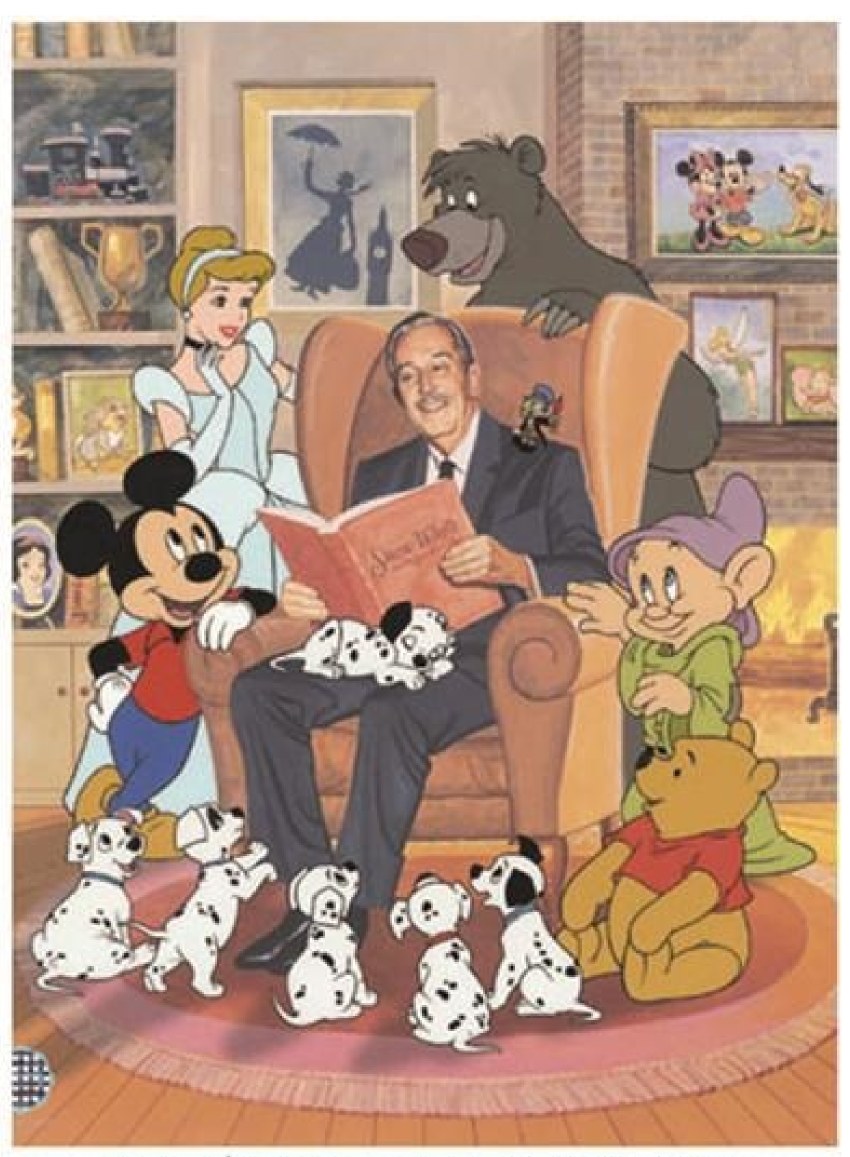
والت مع أخته روث



والت ديزني في عمر الثانية



والت مع صديق الطفولة «والت فايفر»



صورة تخيلية لوالت ديزني وهو يحكي قصة فيلمه الأول سنووايت
لشخصياته المحببة

المصادر

- Gabler, Neal. Walt Disney: The Triumph of the American Imagination. Vintage, New York, 2006.
- Smith, Dave. The Quotable Walt Disney. Disney Editions, New York, 2001.
- Thomas, Bob. Walt Disney an American Original. Disney Editions, New York, 1976
- Walt, the Man behind the Myth, 2001. TV Documentary. Directed by Jean-Pierre Isbouts. USA: Pantheon Productions, Walt Disney Family Foundation.
- هبة القدسي، "ديزني لاند..سحر وخيال في كاليفورنيا" الشرق الأوسط، 26 اكتوبر 2011 العدد 12020.

انتهى